L. 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

PROGRAMMATION GUIDE
corso di basic - I^a parte

HARDWARE TEST VIDEODIGITIZER
l'occhio del computer

INCREDIBILE! METEOSAT
dallo spazio al vostro commodore!!

SOFTWARE
routines di conversione grafica e stampa

PAD vs PAD KOALA/SUNCOM

SOFTWARE TEST

a cena con il commodore!!

ANNO 1 N° 2 LUGLIO 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Schiavon Cesare
Gualtieri Alessandro
Biraghi Alessandro
Pagani Mauro
Ruggi Remo
Limonta Stefano
Riccardi Savitri

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi Anna Maria

FOTOCOMPOSIZIONE
E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato
Frisia Antonio

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi

CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA' E ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL.
Via Ettore Bellani n.3 20124 MILANO

STAMPA E FOTOLITO
Gammacolor SPA
Canzo di Peschiera Borromeo (Milano)

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa Srl.
Via Vittorio Emanuele II n.111 (Torino)

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
N. 295 del Tribunale di Milano in data 31 Maggio 1986.

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista : £ 6.000
Numero arretrato : £ 12.000
Abbonamento annuo 12 Numeri £ 65.000
I versamenti vanno indirizzati a : Gruppo Editoriale Schirinzi S.R.L. , Via Ettore Bellani n.3- 20124 Milano mediante emissione di assegno bancario o circolare , vaglia postale o telegrafico.

COMMODORE® TIME

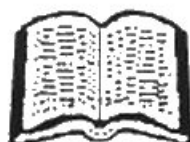
Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

e' tempo di:

ALL' INTERNO...

SOMMARIO:

ABBONATEVI A

- PREZZO DELLA RIVISTA BLOCCATO PER UN ANNO INTERO
- TESSERA DI ASSOCIAZIONE ALLA DOMUS HARDWARE & SOFTWARE CHE DA' DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 5% SU ACQUISTI DI MATERIALE HARDWARE
- 12 PACCHETTI INFORMATIVI SULLE ULTIME NOVITA' HARDWARE & SOFTWARE
- 12 GIOCHI A TUA SCELTA : UNO AL MESE

DIRECTOR'S PAGE

note redazionali:

Fiero di avervi per la seconda volta fra queste righe, sono lieto di constatare che il tanto ambito 'AMIGA' è finalmente arrivato anche in Italia.
Proprio in questi giorni si sta ultimando la consegna del sospirato Computer.
Inutile dire come la Commodore abbia puntato tutte le sue carte per la costruzione di un personal che riesca a toglierle l'epiteto di regina incontrastata degli Home Computer.
Ciò che la Commodore si è preposta di conseguire , è l'inserimento in quella fascia di mercato che è predominio di altre marche.
I presupposti non mancano, anche se la casa in oggetto si è dimostrata incerta nel soddisfare la richiesta di questo personal che ha riscosso notevole interesse alla sua uscita negli USA.
Comunque un eventuale successo dell'AMIGA sarà condizionato non solo dal livello quantitativo, ma soprattutto, qualitativo del software importato.

DIRECTOR'S PAGE

note redazionali:

Come avrete notato in queste righe non vi è un minimo accenno a quello che altri hanno l'abitudine di fare, cioè fantasticare sui grandissimi successi di vendita riportati con il primo numero.

Tengo molto a precisare ciò, in quanto reputo importante far sapere ai lettori che abbiamo impostato il contenuto della rivista con l'intenzione di fornire indicazioni veritiere; un vero e proprio consuntivo per ciò che riguarda la vendita delle riviste lo si può fare solo dopo tre mesi dall'uscita del primo numero.

Sono molto rammaricato perchè comprendo che per una rivista di settore come la nostra, il costo possa apparire elevato.

Voglio però informarvi che il costo della rivista grava quasi totalmente sul gruppo editoriale al quale apparteniamo, visto che come avrete notato, non vi è una grande percentuale di pubblicità, che come ben sapete contribuisce molto alla riduzione dei costi della rivista.

Spero in un prossimo futuro di poter soddisfare le vostre richieste, diminuendo il costo della rivista senza penalizzare i contenuti con un incremento delle pagine di pubblicità.

Voglio ricordarvi inoltre che stiamo lavorando per rendere la rivista sempre migliore, ed è proprio a questo proposito che vi invito ad inviarci i vostri suggerimenti.

VOICES FROM WORLD

The Pumpkin strikes back! La zucca colpisce ancora! E' questo il titolo del seguito,recentemente annunciato della Palace Software,del famoso Cauldron,celeberrimo videogioco di streghe,scope volanti pentoloni e zucche incantate. Questo nuovo episodio dovrebbe essere presentato ufficialmente,nel Regno Unito,il 25 maggio, per poi giungere sul mercato italiano verso la fine di giugno.

E' ufficiale : la Infocom,nota casa produttrice di avventure come Zork e Hitchhicker's guide to the Galaxy, è stata interamente acquistata dalla Activision. Nell'anno passato infatti,la Infocom versava in uno stato economico e produttivo davvero disastroso anche perchè,dopo avere annunciato alcune nuove strabilianti produzioni per l'Amiga,di questo progetto non si era fatto più nulla, lasciando i programmatori nella disorganizzazione più totale. Scopo dell'Activision sarà dunque di 'rilevare' le più riuscite tecniche di programmazione della Infocom , lanciandosi in nuovissime ed entusiasmanti realizzazioni. Di sicuro per il momento c'è l'annunciata progettazione di due fra le più famose Adventure Activision , in versione Amiga : Mindshadow e Borrowed Time.

La Torrington ha di recente immesso sul mercato un nuovo Mouse dedicato ai sistemi IBM e compatibili : si chiama Manager Mouse ed è stato costruito in maniera superba,utilizzando,al posto della comune pallina di gomma,speciali sensori che ne permettono l'uso su qualsiasi tipo di superficie. Nell'elegante package di questo Mouse viene inoltre fornito il programma applicativo Telepaint e una utilissima custodia in pelle,dove riporre lo strumento dopo l'uso. Il prezzo si aggira sul mezzo milione;a quando la versione per il Commodore ?

Siete stanchi di "morire" nella giungla vietnamita sotto i colpi spietati dei nemici o di scomparire ingoiati,in un solo boccone, da un malefico fantasmino ? Capita mai che vi sentiate sempre più deboli ogni volta che incontrate malvagi spiritelli e non riuscite a evitare micidiali colpi di laser ? Bene,da oggi, tutte le sofferenze dei videogiocatori sono finite! La Robtek infatti,ha creato : GAME KILLER, un incredibile programma che permette di eliminare,in qualsiasi vidoegioco, collisioni e sovrapposizioni degli Sprites,prolungando fino all'infinito il divertimento dei giocatori. Il programma risiede su cartridge ed è completamente trasparente al sistema; il suo costo è di 14 sterline.

La CRL,nota casa produttrice di Blade Runner e Space Doubt ha recentemente dichiarato di voler realizzare la versione del suo celeberrimo Rocky Horror Show anche per il CBM 128. I programmatori stanno già lavorando a pieno ritmo: ne vedremo delle belle!!

Una ciliegia tira l'altra:perchè un supereroe non può fare altrettanto ? La Ocean si è recentemente posta questo assillante quesito e ha deciso di produrre un gioco imperniato sulle imprese del mitico supereroe Batman,dopo il discutibile Superman della Beyond.Attualmente solo i possessori del sistema Amstrad e Spectrum possono provare questo nuvo videogioco,mentre si attende in un prossimo futuro la versione per il CBM 64.

Sono stati immessi sul mercato i nuovi Floppy Disk Scotch da 5/14. Si tratta di supporti magnetici realizzati con la recentissima tecnica al laser, disponibili a doppia densità con uno speciale anello di rinforzo. Per promuovere ulteriormente il lancio di questo prodotto,la casa

Scotch regala, accluso ad ogni confezione, un utilissimo libro di programmi per CBM 64, C 16, PLUS 4 e VIC 20. Come farsi una cultura comprando Floppy Disk,non è vero ?

Reduce dai successi dei suoi famosi joystick, la Spectravideo ha pensato bene di produrne un tipo nuovo dedicato a tutti i computeristi, ex possessori di una consolle Intellevision. Quickshot VII infatti,prevede il singolare disco direzionale al posto della classica leva , con ben due tasti di fuoco disposti sui lati del joystick. Quickshot VII è compatibile con i sistemi Commodore, Atari e Spectravideo.

Mettete a letto i bambini e accendete il vostro computer! E' in arrivo uno strepitoso e conturbante Strip Poker della Martech,con le immagini digitalizzate della più famosa pornodiva anglosassone Samantha Fox. Sono disponibili le versioni per Commodore,Atari e Spectrum. Il prezzo,nel Regno Unito, si aggira sulle 15 sterline ma.... la vendita non è vietata ai minori!!

Nuovi programmi appena sfornati per il CBM 128! Si tratta degli adattamenti dei famosi Vizawrite e Omnispell, riuniti in un unico package: Visawrite Classics. Il costo è di 80 sterline ed è prevista anche la versione ampliata e riveduta di Vizastar.

In Gran Bretagna, acquistando il noto videogioco Sunday Superbowl, si partecipa automaticamente al concorso che prevede come 1° premio una serie completa degli stemmi e gagliardetti originali di tutte le squadre di Football Americano.

Lo scorso 5 maggio è stato presentato in anteprima mondiale a Londra,un nuovo lungometraggio intitolato Biggles,che narra le epiche e valorose vicende degli assi dell'aria della I guerra mondiale. La Mirrorsoft,che già da tempo lavorava a questo progetto, ha immediatamente presentato sul mercato l'omonimo videogioco che si preannuncia ricco di azione e di avventura. Previsto per il prossimo luglio l'arrivo in Italia di Biggles.

Conoscete il simpatico e sornione Garfield ? Ma si, quel divertente e felino protagonista di tante strisce a fumetti stampigliate su bicchieri, magliette,portachiavi e gadgets di ogni tipo! Se non lo avete mai visto, ne farete presto la conoscenza. Da oggi,infatti, sul CBM 64 gira un bellissimo programma dedicato a questi famosi Comics. In Garfield si possono comporre e creare scenette comiche a piacimento,disponendo di decine di scenari,personaggi e immagini di ogni tipo. Con la speciale opzione è possibile inoltre stampare etichette,strisce a fumetti e persino manifesti!!

PEOPLE VOICE

ANSWERS TO THE READERS

SIMULATORI DI VOLO

Salve ! Mi chiamo Andrea . Io e mio fratello Giacomo vorremmo sapere se esistono in commercio, oltre ai vari Flight Simulator, dei simulatori di volo d'elicottero .

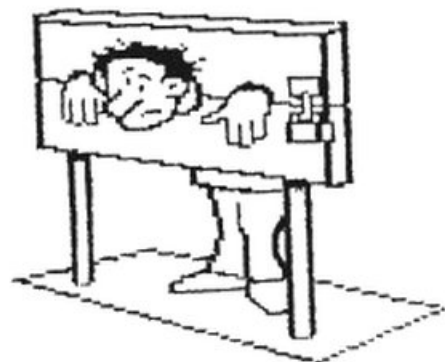
Andrea e Giacomo F. - Roma

Sulla scia dei vari Apocalypse Now e Missing in Action,le case produttrici di Software hanno di recente diretto i loro sforzi nella realizzazione di molti simulatori di elicottero.
Fra tutti,spiccano senz'altro,per completezza e serietà, Super Huey,Infiltrator e Gunship. Tutti questi programmi hanno come denominatore comune,le simulazioni della guida di un elicottero,ma differiscono tra loro per alcune sostanziali caratteristiche.
Super Huey è un programma che comprende ben 4 differenti 'giochi' : abbiamo infatti la vera e propria fase di addestramento, l'esplorazione e la ricognizione aerea del terreno nemico,il combattimento e la difficile operazione di recupero di alcuni soldati rimasti sul campo di battaglia. Anche se quest'ultima fase potrà ricordare videogiochi come Rambo,Super Huey non ha niente a che vedere con gli Arcade e si rivela un programma molto impegnativo e dedicato ai vari amanti delle simulazioni.
Al contrario,Infiltrator e Gunship si rifanno più apertamente a giochi molto simili al famoso Skyfox EGA,ovverosia a un genere di programma che prende direttamente spunto dai vari Shoot'em up.
Purtuttavia,anche se in questi due ultimi programmi domina la componente degli 'spara e fuggi',al gioco stesso sono state implementate alcune caratteristiche tipiche di un simulatore di volo,amalgamando molto omogeneamente le due differenti tecniche di realizzazione.

PRIGIONIERO NEL CASTELLO

Ciao, sono Paolo,vorrei che mi diceste come proseguire nell' Adventure Castle of Terror perchè,una volta arrivato nelle segrete del castello , non riesco a combinare più niente e non posso proseguire.

Paolo G. - Firenze

Posto il fatto che,per principio,non vorremmo dare consigli di alcun genere per risolvere le Adventure, proprio per non togliere a tutti gli utenti il gusto di scoprire e risolvere da se' tutti gli enigmi in esse celati,per questa volta faremo uno strappo alla regola. Si tramanda infatti, di leggenda in leggenda , che nel famigerato castello si trovino misteriosi passaggi segreti che potrebbero agevolare di molto i coraggiosi,ma a volte sortunati, avventurieri. Dunque,qual è il modo migliore per rivelare l'esistenza di un passaggio segreto se non quello di esercitare pressioni su una pietra o su un mattone ? Detto questo,per correttezza,non possiamo fare di più : auguri!!

Questo mese i *Consigli del Tecnico* *sono dedicati a tutti i possessori di Commodore 128 Non sono pochi gli amici commodoristi che pur possedendo un C 128 non hanno a disposizione un Monitor RGB per poterne sfruttare appieno le capacità, quindi in questo articolo viene spiegato come interfacciare il computer ad un comune monitor da 40 colonne, tipo il 1701, 1702 o simile per poter ottenere una schermata da 80 in composito.*
Ovviamente la resa del video non è la stessa di un monitor RGB e non vi è la possibilità di sfruttare il colore; ma questi svantaggi passano in secondo piano davanti alla possibilità di risolvere i programmi CPM in una sola schermata.
Considerando poi la modica spesa e la semplicità di esecuzione del progetto saranno pochi coloro che rinunceranno a questa possibilità.

Gli attrezzi necessari sono :
- *un saldatore da 20 - 30 W*
- *dello stagno, forbici da elettricista*
- *un giravite di media misura , del nastro isolante.*

I materiali necessari sono :
- *m 1,5 di piattina bipolare schermata*
- *1 switch On - Off*
- *1 spina DIN 5 poli*
- *2 plugs*

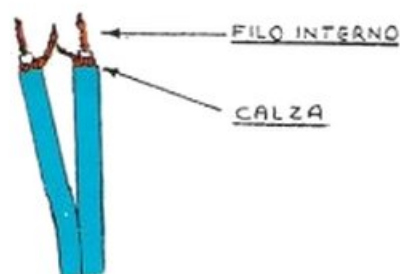
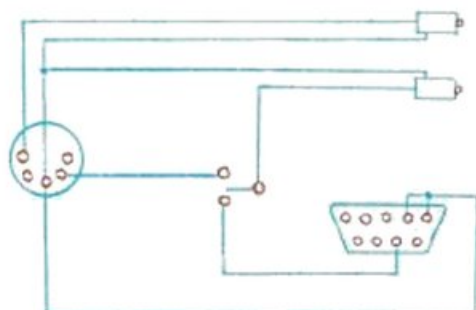



FIG.1

REALIZZAZIONE

Tagliate cm 20 di piattina bipolare e spelatene le estremità su ambo i lati degli spezzoni ottenuti,separando il filo interno dalle calze di massa che vanno saldate tra loro, escluse le due libere dello spezzone lungo (come illustrato in figura 1).
Saldate ora ai connettori 3 (AUDIO) e 4 (VIDEO) della spina DIN i due fili liberi dello spezzone corto e la calza di massa al connettore 2 (GND), annotando i colori dei fili . Collegate all'altro capo dello spezzone corto il filo dell'audio al filo (dello stesso colore) dello spezzone lungo.
Cortocircuitate le masse dei due spezzoni e collegatele ai pin 1 e 2 del connettore CENTRONICS. Passate ora all'altro capo dello spezzone lungo e collegate i due plugs.
Non vi resta altro che collegare il connettore e divertirvi con il vostro nuovo monitor.

VIDEODIGITIZER TELAV

Come già si può intuire dal nome l'interfaccia di cui si tratterà ora, è un digitalizzatore di immagini.

In pratica,per chi non avesse ancora le idee sufficientemente chiare, questa interfaccia,inserita nella User Port,permette di trasformare delle immagini in numeri grazie al computer (in questo caso il CBM64).

Le immagini in ingresso al computer possono provenire o da una telecamera,anche una economicissima telecamera di sorveglianza in bianco e nero, o da un videoregistratore purchè possieda il ferma-immagine;se poi si disponesse di un lettore per videodischi potrebbe essere utilizzato come fonte di immagini per il VIDEODIGITIZER.

In ogni caso il collegamento tra sorgente video e digitalizzatore è semplicissimo poichè basta basta un normale cavo coassiale.

La digitalizzazione in pratica viene realizzata non tanto dall' interfaccia quanto dal programma da cui è correlata la stessa. Tale programma permette all'utente di controllare e gestire i segnali che giungono al computer della User Port grazie al digitalizzatore.

Il programma che viene fornito insieme al digitalizzatore dispone anche di altri programmi oltre a quello per dare inizio alla digitalizzazione che, chiaramente è il più importante.

Anzitutto è possibile,una volta ottenuta l'immagine digitalizzata,vederla:siccome tale immagine è più grande dello schermo su di essa è possibile spostarsi grazie ai tasti cursore. E' pure possibile modificare i colori dell'immagine ed assegnare a ogni gradazione di grigio un colore a scelta:si possono ottenere così incredibili effetti grafici.

Una volta scelta la porzione di immagine che più vi piace è possibile salvarla su disco in due formati diversi: o in formato Koala cosicchè diventa possibile colorare l'immagine,oppure in formato Paint Magic per poterla colorare (in HiRes però) oppure per poterla richiamare facilmente in un vostro programma.

E' pure possibile salvare l' immagine integralmente così come è digitalizzata: in questo caso,però essa occuperà ben 65 blocchi su disco (proprio per le sue dimensioni).

Il programma offre anche la possibilità di richiamare immagini precedentemente digitalizzate e salvate su disco.Inoltre è possibile stampare in bianco e nero le immagini a colori: per fare ciò si sceglie un'apposita opzione e,dopo che vi è stato chiesto che stampante a colori si intende utilizzare,viene caricato un secondo menù di lavoro.

Oltre al programma più importante di cui si è appena parlato sul dischetto fornito con il videodigitalizzatore vi sono altri programmi di utility molto interessanti il cui uso è sempre, come il programma principale,di una estrema facilità. Un programma di questi permette di visualizzare (ad esempio)immagini in formato Koala senza dover caricare il vero e proprio tool grafico Koala.

Un altro programma invece permette di raffrontare tra loro due immagini digitalizzate di seguito e, se vengono notate più di un certo numero di differenze (lo sceglie l'utente questo valore),suona un allarme. Quest'ultimo programma può essere utilizzato per moltissimi scopi e,primo fra tutti , per sorveglianza.

Da quanto è stato detto risulta evidente come questo digitalizzatore sia molto interessante per quanto permette di rea

lizzare : l'unica limitazione nell' uso può essere data dalla creatività e dalla immaginazione dell'utente e non certo dell'apparecchiatura in se' che è di un uso estremamente semplice.

Per chi avesse dei dubbi circa la qualità di quanto viene digitalizzato basti un'occhiata alle immagini che correlano questo articolo (ottenute riprendendo con una telecamera delle figure di un calendario) : non è certo esagerato dire che le immagini sono di una notevole qualità grafica.

Tale qualità di lavoro è unita ad una incredibile velocità di esecuzione : una immagine richiede per essere generata meno di 10 secondi.

Tutte queste qualità del prodotto hanno la controparte nel prezzo che,purtroppo non è bassissimo.

Per coloro i quali vogliono ottenere ottimi risultati dal proprio CBM64 e sentono effettivamente l'esigenza di un digitalizzatore per realizzare quanto vogliono,questo prodotto offre senz' altro i migliori risultati senza sgradite sorprese.

DUE PAD A CONFRONTO

Per gli utenti Commodore sono disponibili diversi prodotti del genere pad ovvero tavoletta grafica.

Fare una scelta,specialmente per chi ha ancora poca esperienza con il proprio CBM 64, può risultare un compito piuttosto arduo e può anche costare caro economicamente parlando.

Alcuni prodotti di questa categoria sono ad esempio decisamente poco validi sia per le loro caratteristiche tecniche sia per la loro funzionalità .

Fra diversi prodotti però ve ne sono due che,per molti aspetti,certamente meritano di essere presi in esame.

Ed è proprio di queste due pad che ora si parlerà dettagliatamente per rendere edotto il lettore su qualcosa prima che questo sia stato acquistato (si tenga presente l'ottica di questa rubrica che si propone di svolgere delle prove su strada di prodotti Hardware come se fosse il singolo utente a svolgerle).

Le due tavolette grafiche di cui ora si analizzeranno i dettagli sono: quella prodotta dalla Koala Technologies e quella della Suncom.

Entrambe le tavolette grafiche sono corredate da Software dedicato di cui ,però per ora non si parlerà ,ma si farà un confronto limitato semplicemente alle due pad intese come Hardware.

Prima si analizzeranno le caratteristiche della Koalapad : questo ordine è semplicemente dettato dal fatto che la Koala pad è forse più conosciuta dalla maggior parte degli utenti e non vuole essere affatto una graduatoria.

La Koalapad è forse stata la prima periferica del suo genere ad apparire sul mercato mondiale e ciò forse ha influenzato molto i giudizi della gente.

Di questa tavoletta, la prima cosa che merita di essere considerata, è la vera e propria area di lavoro : si tratta di un riquadro perfettamente liscio,nero e piuttosto rigido su cui è possibile disegnare

Le dimensioni di questa area di lavoro sono discretamente sufficienti per facilitare il lavoro dell'utente : 10,5 X 11 cm (base per altezza).

Il piano della tavoletta è poi leggermente inclinato e anche questo fatto contribuisce a renderla ergonomica.

Naturalmente si può benissimo disegnare anche tenendola in mano : ciò è possibile grazie alla forma discretamente armonica di questa periferica; certo è che i migliori risultati si otterranno sempre lavorando con la pad appoggiata su un piano

Per facilitare al massimo l'operato la Koalapad, nella sua parte superiore , possiede due grossi pulsanti che svolgono il compito, se premuti di attivare o disattivare le varie funzioni.

Tutti questi elementi sono certamente un pregio per la pad .

L'unico fatto su cui si può discutere è,forse ,che il piano di lavoro sia così liscio e rigido: ciò è certamente utile all'utente esperto (possibilità di fare anche lavori di ricalco), ma può essere poco comodo per chi sta facendo pratica dato che è più facile commettere errori (magari semplicemente perchè lo stilo con cui si disegna scivola troppo).

Ovviamente si può disegnare anche con le dita ma è sempre meglio utilizzare lo stilo apposito : l'importante è non perderlo poichè , purtroppo, non è previsto un apposito alloggiamento per esso.

Circa il collegamento di questa periferica non vi è da fare altro che connettere il cavo della pad,molto lungo e quindi comodo, alla porta joystick.

Sarà ora considerata l'Animation Station ovvero la tavoletta grafica prodotta dalla Suncom ed apparsa sul mercato mondiale più di recente.

La prima cosa che si nota osservandola

è l'area di lavoro : anzitutto le sue dimensioni sono 14 X 10,5 centimetri , tale piano poi non è liscio ma si presenta leggermente ruvido.

Inoltre l'area di lavoro è divisa in riquadri (tipo foglio a quadretti) e ciò può essere utile per avere dei riferimenti durante il lavoro.

Il fatto che l'area di lavoro sia, leggermente ruvida oltre che leggermente morbida rende più sicuro e meno sdrucciolevole lo scorrimento dello stile apposito.

Purtroppo il ricalco si presenta invece più difficile.

Come si è detto si disegna con un apposito stilo che permette di disegnare senza rovinare il piano di lavoro : per questo stilo,gioia per gli sbadati (come chi vi scrive), esiste un apposito alloggiamento ricavato nella stessa tavoletta .

La tavoletta possiede poi, sempre per essere ergonomica in ogni situazione, una apposita staffa : utilizzando la quale la pad è leggermente inclinata (altrimenti essa è piana ed è quindi più comoda da tenere in mano).

Ciò può sembrare inutile se non si considera il fatto che questa pad è utilizzabile anche come joystick (non adatto certo a giochi di grande azione): infatti oltre a quattro pulsanti laterali rispetto all'area di lavoro (per attivare o disattivare le varie funzioni) esiste un pulsantino per trasformare al bisogno la pad in joystick (pulsantino purtroppo scomodo da utilizzare).

Questa tavoletta,come la Koalapad,è sempre facilmente collegabile al proprio Commodore attraverso la presa joystick.

Quanto detto naturalmente è solo l' essenziale che servirà certo a chi è interessato all'acquisto di una pad : certo altre cose si potrebbero aggiungere , ma ciò probabilmente non farebbe altro che confondere le idee.

Semmai ci sarebbe da dare un consiglio a chi acquisterà questo particolare tipo di device: all'inizio disegnare con tale periferica potrà sembrare una cosa molto ardua (sbavature, incertezze varie,etc.) ma, quando si acquisterà un pò di sicurezza, allora sì che vedrete degli ottimi risultati che vi daranno molta soddisfazione.

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

---

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & Music — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI'

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

Titolo : **BLACKWHYCHE**
Editore : Ultimate
Configurazione : Disco/Nastro

Sulla scia dei primi giochi di questo genere, la Ultimate ha deciso di creare una vera e propria saga delle avventure di Sir Pendragon, protagonista degli indimenticabili Staff of Karnath ed Entombed.

Per gli appassionati del genere, diremo subito che anche questa volta risolvere il gioco non sarà questione di poche ore, essendo necessario un attento studio degli scenari di gioco, poichè questo è ricco di locazioni sempre diverse e ricche di ostacoli e imprevisti vari.

Per i meno esperti questo ottimo gioco potrà essere di aiuto per iniziare ad apprezzare questo tipo di videogame che si discosta abbastanza nettamente dal genere "Shoot'em up".

Un impegno, e di conseguenza un maggiore coinvolgimento, sono richiesti al fine di portare a termine questa nuova sfida che la Ultimate pone.

Vi trovate dunque a bordo di un vascello fantasma il BLACKWHYCHE appunto, dove la ciurma è stata rimpiazzata al completo da spettri, scheletri e personaggi incantati, dai quali si dovrà stare alla larga.

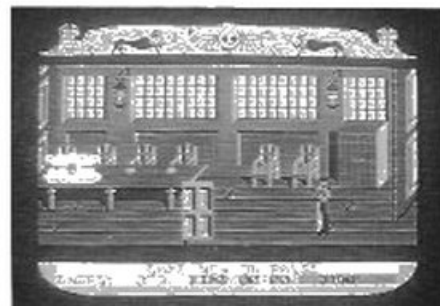
Un pò come nel famoso poema di Coleridge, vi trovate ad affrontare una ricerca perigliosa di un tesoro sorvegliato dall'anima dannata del comandante del vascello.

La grafica entusiasmante vi porterà a esplorare tutti i meandri del vascello a partire dal ponte di comando, fino alle buie e infestate stive della nave.

Inutile dirvi che topi, polipi giganteschi e altri mille demoni degli abissi si uniranno alle creature d'oltretomba che popolano la nave, per impedirvi di carpire il loro indicibile segreto e per costringervi a entrare a far parte della loro congrega.

Invece dei famosi incantesimi di Staff of Karnath, qui le vostre uniche armi saranno la fedele sciabola piratesca e la vostra astuzia, nonchè un movimento elastico e molto curato del personaggio che impersonificherete.

Veramente coinvolgenti sono i dettagli della nave fantasma, che non tarderanno a farvi perdere l'orientamento a meno che non vi "mappiate" accuratamente il percorso di gioco.

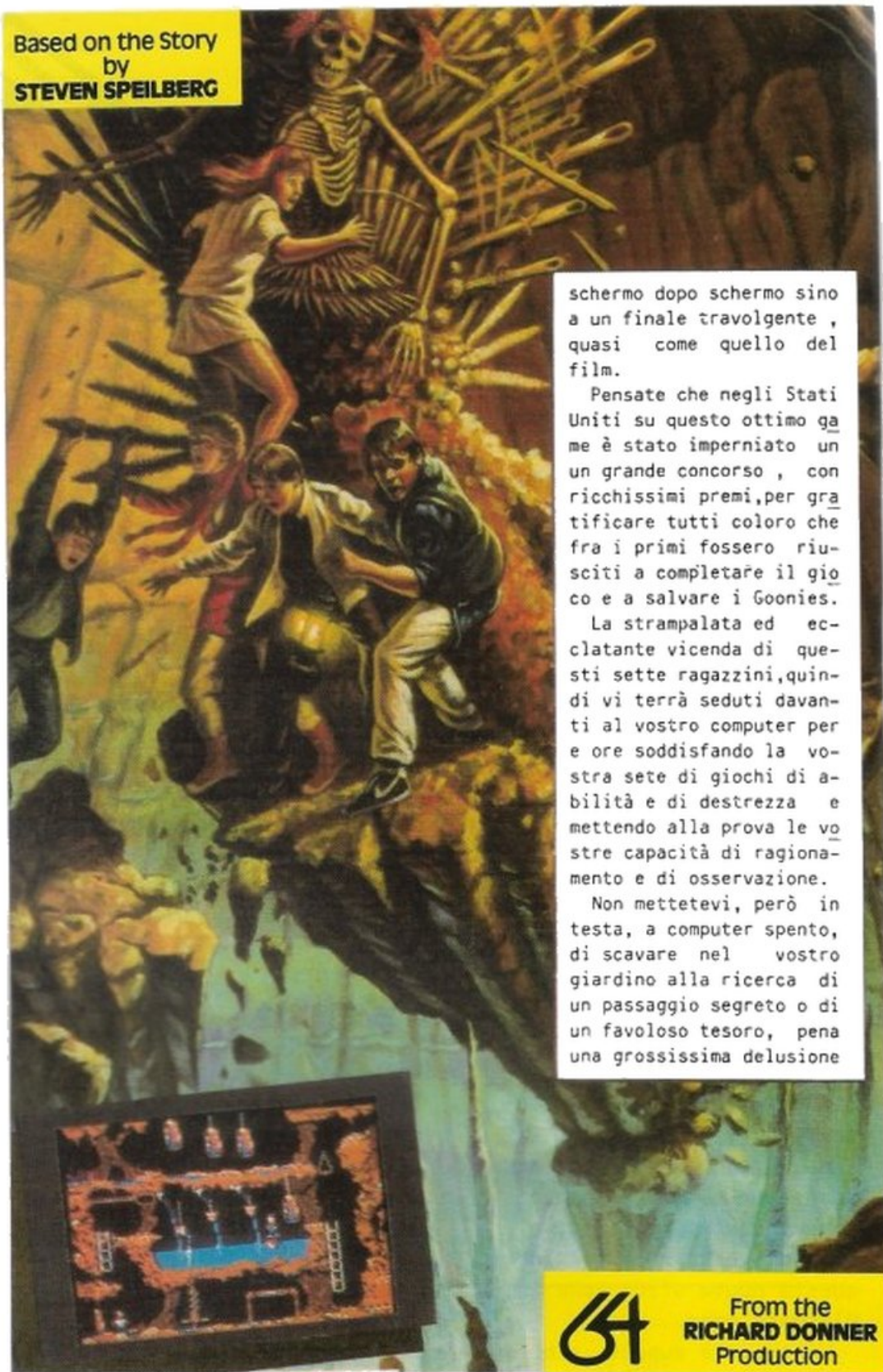
Musica e suoni ben curati fanno di questo gioco un vero e proprio gioiello di giocabilità e di coinvolgimento, che non faticherà a trasformarvi in un fan accanito della Ultimate e dei suoi giochi.

Titolo : THE GOONIES
Editore : Datasoft
Configurazione : Disco/Nastro

THE GOONIES non è la solita trasposizione da film, un po' stereotipata e spesso con lacune e mancanze sopperite dal facile lancio pubblicitario dell'omonima pellicola.

Qui, vi trovate davanti a un vero e proprio gioiellino per quanto riguarda grafica, sonoro, effetti speciali e, naturalmente, la carica intrigante e travolgente che caratterizza ogni buon videogame.

Potete competere e collaborare con un vostro amico, tali e tanti saranno gli ostacoli e le difficoltà che nel corso dei moltissimi schermi, vi si pareranno innanzi.

Inutile dire che rivivrete in prima persona le avventure di quei sette ragazzi scapicollati, addentratisi in una segretissima e misteriosa caverna alla ricerca di un tesoro favoloso legato a una tenebrosa leggenda di pirati.

Potete accedere indipendentemente a qualsiasi schermo di gioco, a titolo di curiosità o per allenarvi seriamente in una determinata circostanza, ma sarà davvero elettrizzante e coinvolgente compiere tutta l'avventura, schermo dopo schermo sino a un finale travolgente, quasi come quello del film.

Pensate che negli Stati Uniti su questo ottimo game è stato imperniato un un grande concorso, con ricchissimi premi, per gratificare tutti coloro che fra i primi fossero riusciti a completare il gioco e a salvare i Goonies.

La strampalata ed eclatante vicenda di questi sette ragazzini, quindi vi terrà seduti davanti al vostro computer per e ore soddisfando la vostra sete di giochi di abilità e di destrezza e mettendo alla prova le vostre capacità di ragionamento e di osservazione.

Non mettetevi, però in testa, a computer spento, di scavare nel vostro giardino alla ricerca di un passaggio segreto o di un favoloso tesoro, pena una grossissima delusione

THE GOONIES™

Titolo : CAMEL TROPHY
Editore : Tequila
Configurazione : Disco/Nastro

Ormai il mondo delle multinazionali,del marketing e, dell'odiosa pubblicità sulle emittenti private ha contagiato anche il mondo del computer.

Ecco, quindi che pigri, svogliati e terribilmente sedentari, i vari computeristi potranno permettersi da oggi in poi, una entusiasmante e perigliosa avventura nella giungla equatoriale o nel deserto africano. Il tutto senza ricevere il morso di una zanzara!

La giungla ? Eccovela dentro il monitor.

Bando alle esitazioni , balzate sulla vostra potente Land Rover e date inizio al Camel Trophy personale!

La prima cosa che vi colpirà è la fedele riproduzione della spiaggia (forse il Venezuela ?) ove vi ritrovate in attesa che il vostro mezzo di trasporto vi venga arditamente paracadutato.

Addirittura vi stupirete che gli spruzzi delle onde non arrivino fino sui tasti del vostro computer !!

La via da seguire , man mano che vi inoltrate nella presocchè impenetrabile foresta tropicale,è irta di ostacoli e insidie.

Comunque a complicare il vostro viaggetto di piacere, fra una tarantola e una cascata, vi è il problema annoso del rifornimento per la vostra fedelissima Jeep.

Dovrete, infatti , improvvisarvi benzinai "Equatoriali" per evitare di restare bloccati e appiedati nel cuore della Amazzonia.

Il gioco,pur se ripetitivo, offre un piacevole ed emozionante coinvolgimento man mano che i pericoli e le insidie da evitare si moltiplicheranno, lasciando poco tempo per rimpiangere qualche diversione nell'ambito del programma.

Un gioco quindi,per chi vuole cimentarsi nel raggiungimento di punteggi astronomici attraverso uno svolgimento mozzafiato che poco ha da invidiare ai soliti "spara e fuggi"

In ultima analisi CAMEL TROPHY sembra rifarsi ai vari Spy Hunter, Burnin ' Rubber,ecc. , ma aggiunge a un tipo di gioco abbastanza scontato gli imprevisti e le emozioni di una vera e propria esplorazione degna di Pitfall.

Titolo : LITTLE COMPUTER PEOPLE
Editore : Activision
Configurazione : Disco

Capita, talvolta,che spegnendo il vostro computer e andando a riposare,dopo lunghe sedute notturne,si odano strani rumorini e misteriosi scricchiolii provenienti dalla vostra "console" o dal vostro banco di lavoro , che vi fanno letteralmente sobbalzare e ridestare dai primi sonni.

Molto probabilmente tutti questi singolari rumori sono dovuti a un graduale raffredamento delle macchine in questione che dissipano un po' rumorosamente il calore accumulato durante le ore di utilizzo.

Ma ... se non fosse proprio così ?

Se ci fosse 'qualcuno' che vive e si nasconde all'interno del vostro CBM 64 ?

Per far luce su questi strani eventi non resta che procurarsi una copia di LITTLE COMPUTER PEOPLE che vi permetterà di investigare molto accuratamente sull'eventuale presenza di " clandestini " a bordo del vostro computer

L'idea di questo nuovo programma è infatti quella di fornire all' utente un complesso e specifico dossier nel quale andranno registrate e documentate tutte le osservazioni eseguite,per stabilire la presenza, ed eventualmente gli usi e i costumi,di alcuni strani personaggi che sembrano dimorare attualmente in parecchi Home Computer.

Questo programma si può definire uno pseudo-gioco in quanto non segue decisamente ne' gli schemi , ne' la meccanica di un vero videogioco, offrendosi come valida alternativa , tutta da scoprire, ai soliti 'spara e fuggi' o alle solite Adventures.

LITTLE COMPUTER PEOPLE infatti,vi presenta un unico tipo di schermo,raffigurante l'interno di una casa delle bambole, dove alcuni simpatici omettti vivono una tranquilla e comunissima (almeno apparentemente) esistenza.

Il vostro compito sarà quello di osservarli attentamente e di cercare di conoscere tutte le loro abitudini e le loro usanze,provvedendo inoltre a stendere un dettagliato rapporto da includere al dossier già esistente.

Ma, attenzione ! Scoprire e imparare le loro abitudini di vita quotidiana non significherà per voi una semplice e,forse,noiosa osservazione,ma al contrario, costituirà un vero e proprio impegno che dovrete assumervi,provvedendo a soddisfare tutte le esigenze dei vostri "ospiti elettronici" !!

Dovrete infatti nutrirli,accudirli e sorvegliarli attentamente,onde evitare che , insoddisfatti delle vostre scarse attenzioni,se ne vadano dal vostro CBM 64 per trovare altrove una migliore dimora.

Tutto ciò non è altro che un riuscitissimo pretesto per presentare questo nuovo programma,basato su un soggetto unico e originalissimo.

Si può dire che,ammesso che svolgiate bene i vostri compiti,questo programma non si esaurirà mai e non perderà mai la propria carica di divertimento,di novità e di originalità.

Non si devono raggiungere punteggi stratosferici o risolvere,una volta per tutte,intricati enigmi,ma si può sempre coltivare l'hobby dell' "allevamento" nel computer,sperimentando nuove situazioni e nuove tecniche,utilizzando una vastissima gamma di personaggi e un'infinità di differenti ambienti e scenografie.

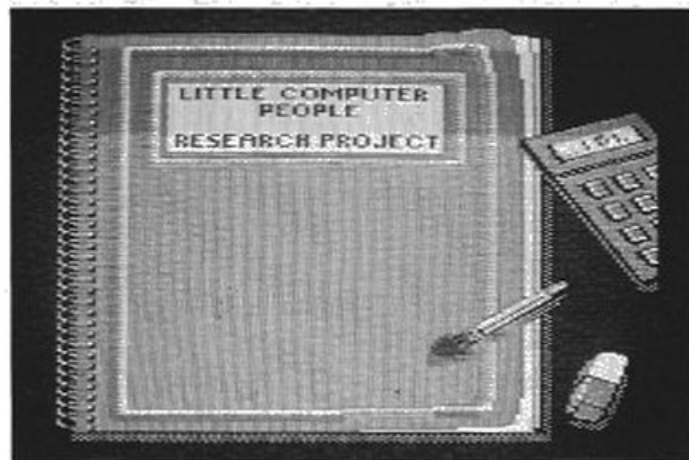
E' un po' come avere una specie di acquario computerizzato dove, invece di coloratissimi pesciolini, si possono allevare simpaticissimi Homo Sapiens in miniatura , ricreando proprio all'interno del vostro CBM 64 una vera e propria terra di Lilliput computerizzata.

Il successo di questo nuovo programma della Activision è pertanto basato sulla incredibile carica di divertimento e di originalità che,grazie a una grafica eccezionale e a un commento sonoro incredibilmente realistico, si può imporre su tutti i più famosi videogiochi,sostituendoli egregiamente e offrendo una nuova occasione per un' esperienza di gioco davvero diversa e innovativa .

La grafica è decisamente da mozzafiato, potrete infatti osservare la vita dei vostri simpatici ospiti ,in ogni più piccolo dettaglio,guardandoli persino nutrire i propri animaletti e sbrigare ogni lavoro domestico.

Noterete , addirittura, che una volta recatisi in cucina per dissetarsi , i vostri lillipuziani del 2000 avranno persino l'accortezza di sciacquare e riporre il bicchiere adoperato,utilizzando un realistico lavello e un capace ripostiglio.

E' un programma destinato a incontrare un largo consenso di pubblico che non può certo mancare nella Softteca del vero appassionato.

★★★★★

Titolo : **PING PONG**
Editore : Konami/ Imagine
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo aver giocato a Ping Pong per anni con gli amici, sulle assolate spiagge estive, oggi potete finalmente sfidare anche il vostro avversario 'cibernetico' che da tempo si è ormai sostituito a qualsiasi altro avversario umano nell'ambito delle simulazioni sportive.

La Konami infatti ci offre una minuziosa e dettagliata versione del classico tennis da tavolo, arricchito e migliorato alla insegna della professionalità e della serietà che ha sempre contraddistinto questa apprezzata Software House.

Già dalla schermata di presentazione vi sembra di essere in sala giochi invece che comodamente seduti di fronte al vostro Commodore. La spiritosa scenetta di apertura, poi sembra proprio presa a prestito da qualche 'fratello maggiore' Arcade.

La grafica eccellente e immediata balza subito alla attenzione anche del giocatore più smaliziato e invita senza dubbio a iniziare il gioco immediatamente.

Non sono necessarie molte istruzioni in quanto , dato che a tutti è chiara l'elementare meccanica di questo gioco,non dovreste far altro che sforzare la vostra fantasia e cercare di racchiuderla e,purtroppo, limitarla dentro gli angusti confini del vostro schermo video .

La Konami ha messo in pratica una speciale e ottima tecnica per rappresentare i giocatori al massimo della chiarezza : agli estremi del tavolo da gioco vedrete infatti solo due mani che impugnano le rispettive racchette.

In questo modo si sono evitate noiose e lente animazioni di sprite che avrebbero senz'altro ostacolato e resa difficoltosa un'immediata ed essenziale visione del campo di gioco.

Un'altra nota particolare va fatta in merito al meccanismo di questo videogame che vi vede impegnati soprattutto nel campo delle schiacciate e dei tiri più arditi e difficili , piuttosto che in un controllo faticoso e costante dei movimenti della vostra racchetta da un capo all'altro del tavolo.

Si può infatti dire che entrambe le racchette da Ping Pong si muovano allo unisono evitando perciò pericolose scoordinazioni.

Questa apparente facilitazione di gioco non deve indurvi a sperare in un videogame troppo facile.Infatti il vostro avversario cercherà senza altro di approfittare di questa vostra agiatezza di movimenti,impegnandovi in tiri davvero imprendibili e mettendo a dura prova le vostre capacità di giocatori.

Come già detto,quindi, questo videogame vi richiederà oltre a una eccellente prontezza di riflessi anche una perizia e una esperienza di gioco davvero notevole e risulterà di conseguenza senz'altro piacevole e coinvolgente.

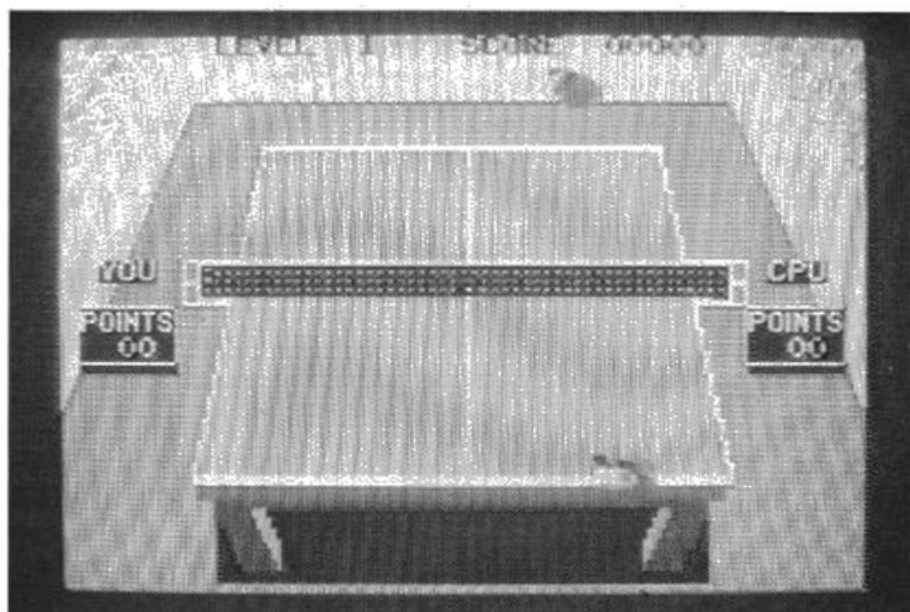
L'animazione e il movimento di tutti gli sprite è davvero degna di una Arcade e si rivela la struttura portante della velocità e quindi della immediatezza di questo PING PONG computerizzato

Fra le altre cose, vi farà senz'altro piacere il fatto di non dovere più rincorrere quelle diaboliche palline da ping pong che, una volta

uscite dal campo di gioco sono sempre state 'espertissime' nell'intrufolarsi dappertutto, facendovi sudare sette camicie per raggiungerle e riprenderle.

La vostra schiena è perciò salva , ma non si potrà dire altrettanto delle vostre braccia e delle vostre dita , impegnate senza tregua in una eccitante e travolgente sfida combattuta a colpi di joystick.

Un'altra parola va spesa al riguardo degli indicatori di punteggio che risultano molto comprensibili, chiari e mai d'ostacolo o d'impaccio alla vista dei giocatori.

Un gioco,quindi ben realizzato , un soggetto eccellentemente sfruttato e una realizzazione ottima e davvero unica che non vi farà certo rimpiangere il vero tennis da tavolo; è forse questa l' unica pecca di questo videogame che,come tutte le riuscite simulazioni sportive; non fa altro che rendervi terribilmente sedentari e lasciatemelo dire, pigri offrendovi la possibilità di praticare anche questo diffuso sport,seduti a tavolino senza muovere un solo muscolo.

Titolo : **LEADER BOARD GOLF**
Editore : Access Software Inc.
Configurazione : Disco/Nastro

Per tutti gli appassionati del Golf è stata realizzata una versione computerizzata di questo interessante ed ecologico sport.

LEADER BOARD GOLF comprende infatti ben 16 differenti percorsi di gara, che si articolano su varie distanze e su tre livelli di difficoltà.

A questo punto,non storcete subito il naso e non voltate pagina,questa versione del Golf non ha niente a che vedere con le passate realizzazioni, ad esempio della SSI (Pro Tour Golf) che avranno senz'altro visto gli appassionati combattere e impazzire con pagine e pagine di istruzioni, passando gran parte del loro tempo sui manuali piuttosto che sul campo da gioco con la mazza in mano.

LEADER BOARD GOLF è stato , infatti , realizzato nell'ottica di un notevole incremento della giocabilità e dell'immediatezza d'utilizzo , lasciando ai suoi predecessori le complicate e incerte tecniche di programmazione che li rendevano così complessi e difficili da apprezzare .

La prima cosa che vi colpirà appena caricato questo gioco, è la grafica impeccabile, spesso assente nelle passate versioni, che realizza immediatamente tutto quanto è necessario al giocatore : tabellone,punteggi e tipo di mazze da gioco compresi.

La visione è decisamente tridimensionale , cosa davvero innovativa in programmi di questo genere,e offre un'ampia veduta del terreno di gioco, nonchè del giocatore stesso che vi impersonifica attraverso i pixel dello schermo.

Si possono scegliere inizialmente percorsi che vanno dalle 18 buche elementari sino alle 72 per i professionisti, decidendo inoltre se ammettere la presenza o meno di un realistico e imprevedibile "effetto vento" che complicherà e modificherà ulteriormente la traiettoria dei vostri lanci.

Scegliere le mazze,mettersi in posizione e lanciare la pallina,sarà un esclusivo lavoro di joystick, che lascerà il giocatore libero da impacci e da complicazioni a livello di tastiera.

Sarà anche possibile stabilire accuratamente la direzione di tiro che peraltro sarà inizialmente impostata in maniera automatica dal computer.

Tutte le caratteristiche che rendono il golf uno sport rilassante e molto divertente , sono quindi, state trasportate e ricreate all'interno di questa ottima simulazione, venendo incontro alle esigenze di tutti gli appassionati che non potranno fare a meno di passare lunghe ore davanti al proprio computer, eccitandosi e divertendosi veramente nel loro sport preferito.

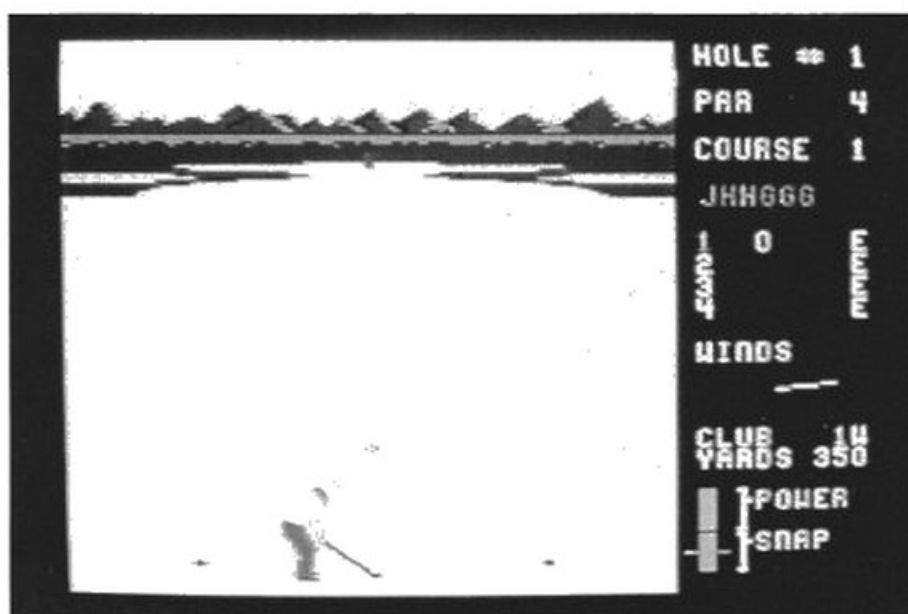
Un'altra nota davvero apprezzabile ,che dimostra la serietà del programma, è l'assenza di inutili e inopportune musichette di sottofondo , lasciando il compito di orchestrare la parte sonora al solo movimento del giocatore,al fruscio della mazza e ai rimbalzi ovattati della pallina.

E' davvero realistico il momento in cui questa ultima, urtando il palo della bandierina,produrrà il classico e simpatico rumore disturbando , per un attimo fuggevole, l'atmosfera tranquilla e silenziosa che da sempre ha caratterizzato questo sport.

Non si sentono gli alberi frusciare (anche perchè non ce ne sono) e proprio per questo manca qualche gaio cinguettio, anche se un vero inglese non potrà far altro che lodare e apprezzare questa curatissima realizzazione.

E' inoltre prevista la possibilità di allenarvi da soli,nei vari percorsi di gioco,o di competere con ben 3 avversari, rendendo la gara ancora più entusiasmante e realistica.

Il tabellone elettronico dei punteggi è ben realizzato e aggiornerà automaticamente la situazione dei punteggi al termine di ogni serie di buche.

Non si può che lodare quindi i programmatori di LEADER BOARD GOLF che,mantenendo inalterate tutte le costanti di questo famoso sport,vi hanno dato la possibilità di praticarlo comodamente seduti di fronte al televisore.

Titolo : **BOMB JACK**
Editore : Elite
Configurazione : Disco/Nastro

Eccola, finalmente ! Dopo una lunga attesa e una recente presentazione, da oggi è disponibile anche sul mercato italiano la fedelissima versione di questo celeberrimo arcade tanto apprezzato e giocato !

Le ragioni e i motivi del successo di BOMB JACK sono tuttora sconosciuti, ma il pubblico di tutto il mondo ha dimostrato, negli anni passati, di gradire e apprezzare enormemente questo famoso videogioco che vede un intrepido supereroe in miniatura, svolazzare e ruzzolare di schermo in schermo, nel tentativo di ripulire l'intero terreno di gioco da pericolose e numerosissime bombe innescate.

Probabilmente è stata la grafica eccezionale a fare di questo arcade uno dei più gettonati giochi da bar e, proprio per questa ragione, l'Elite ha pensato bene di trasferire e ricreare nella versione casalinga di BOMB JACK la meravigliosa e coinvolgente scenografia, sfruttando appieno l'estrema versatilità grafica del CBM 64.

BOMB JACK è infatti un gioco che trae spunto da un soggetto a dir poco elementare e, del resto già ampiamente sfruttato , ma si basa su una realizzazione e un'ideazione del tutto originali e davvero interessanti.

Basti dire che tutti gli scenari , che sono la base portante di ogni schermata di BOMB JACK, rappresentano le più famose e splendide località turistiche mondiali, a partire da un tempio greco (forse il Partenone) sino alle Piramidi di Giza e a una ammiccante e luminescente veduta di New York

Il meccanismo di gioco vero e proprio è dei più semplici.

Si può infatti paragonare a una versione ampliata e riveduta di un qualsiasi Pacman, dove al classico labirinto è subentrato un insieme di piattaforme di ogni tipo che danno un tocco di spigliatezza e di freschezza a questo programma.

Al posto dei famosi fantasmini, sono stati creati degli interessantissimi robot in miniatura che daranno molto filo da torcere all'eroe della vicenda; e.... le famose pillole energetiche ?

Si, ci sono anche quelle, o meglio, sono state ricreate, in questo videogioco, sotto le mentite spoglie di futuristiche sfere energetiche che conservano presocchè intatte tutte le caratteristiche che avevano in Pacman.

Inoltre, forse ispirandosi alla famosa Lady Bug i programmatori di BOMB JACK hanno pensato bene di inserire uno speciale meccanismo di Bonus , che si esplica attraverso la raccolta, in una particolare sequenza, di alcune lettere lampeggianti che che appaiono casualmente sullo schermo, durante le fasi di gioco.

BOMB JACK è un classico arcade che vede sviluppare, analogamente ad altri suoi predecessori, attraverso una grafica e una giocabilità eccezionali , un tipo di gioco semplice, immediato e accessibile a tutti.

Inoltre, una volta completati i primi quattro schermi, essi si ripeteranno, presentando un notevole e costante incremento nella difficoltà di gioco, rendendo BOMB JACK sempre più appassionante.

La musichetta e gli effetti speciali di questo gioco completano e rendo-

no più incisiva e interessante la visione d'insieme offertaci dal gioco.

Niente più manuali di istruzioni o lunghe e faticose sessioni di gioco,ma divertenti e interminabili ore di divertimento e di sano e spensierato relax,in attesa della prossima annunciata versione casalinga curata dall'Elite, che dovrebbe riguardare l'attuale e famosissimo Ghost'n'Goblins.

games

★★★★★

Titolo : **STARSHIP ANDROMEDA**
Editore : Ariolasoft
Configurazione : Disco

Questo non è un semplice gioco spaziale, ma una vera e propria epopea galattica, destinata sicuramente a segnare una netta linea di divisione fra gli shoot'em up spaziali e le vere simulazioni di questo genere,destinate agli induriti e provati combattenti stellari dei vari 'Elite'. Soprattutto per questa ultima categoria di giocatori, STARSHIP ANDROMEDA non può che rappresentare, allo stesso tempo, sia un punto d'arrivo , sia un vero trampolino di lancio verso le imprese meglio strutturate e realizzate nell'ambito delle vere e proprie simulazioni spaziali.

La stampa specializzata inglese lo ha definito una vera e propria "Screen Star" , o stella dello schermo , tali e tante sono le originalissime caratteristiche che fanno di STARSHIP ANDROMEDA una vera "chicca" destinata a tutti gli appassionati e non.

La galassia intera, infatti è stata assoggettata alle mire malvagie e tiranniche di un diabolico super calcolatore,programmato per ridurre in schiavitù tutte le popolazioni controllate dalla feroce dittatrice Alana .

Questa,possiede l'unica chiave d'accesso al suddetto computer, potendolo programmare a piacimento per farlo adempiere alle sue losche mire.

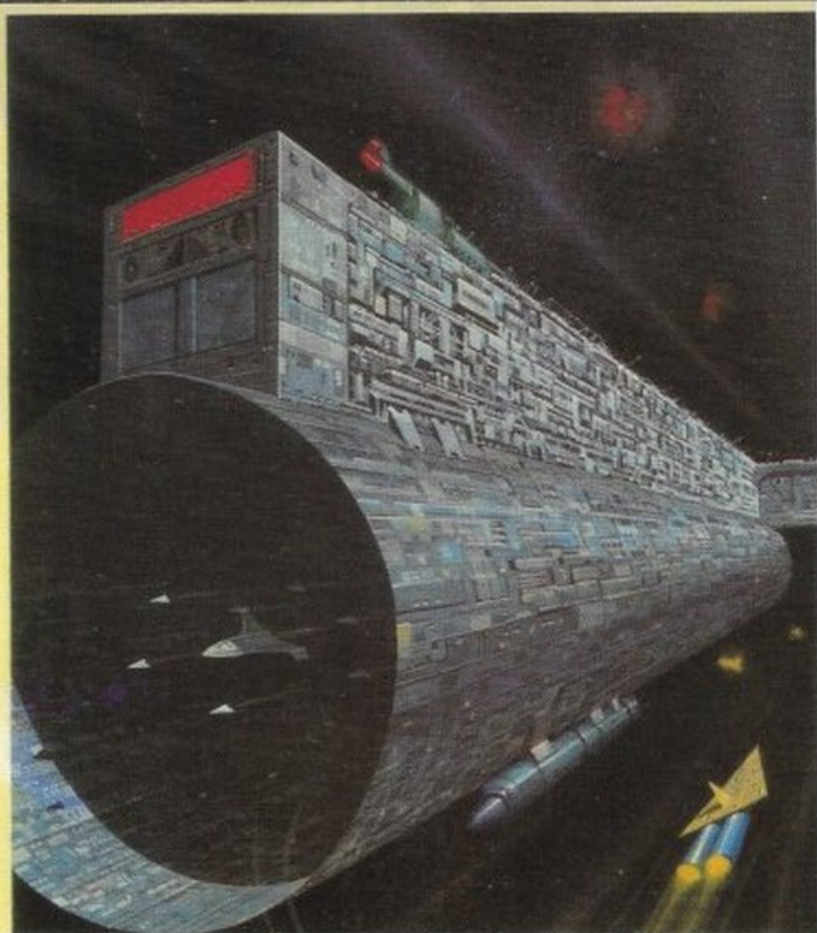
Il vostro compito consiste nel localizzare,innanzitutto, una speciale Lancia Protonica e nel rifornirvi dei materiali indispensabili per attivarla.

Fatto ciò dovrete attaccare,con la vostra temibile arma,il maggior numero di armi spaziali controllate dalla malvagia Alana in modo da confinarla e assediarla all'interno di un esiguo perimetro spaziale,attaccandola,faccia a faccia,per carpirle la sopracitata chiave d'accesso che ella porta sempre al collo, intrecciata a una preziosissima collana.

A questo punto un ultimo gravoso compito vi attende : dovrete riprogrammare Mindlord, questo il nome dell'odiato elaboratore,restituendo la libertà e la speranza a tutte le popolazioni oppresse dalla schiavitù.

STARSHIP ANDROMEDA ricorda,per quanto riguarda le premesse e la trama,il famoso Lords of Midnight, primo videogioco ribatezzato Epic-game data la sua elevata componente avventurosa e romanzesca.

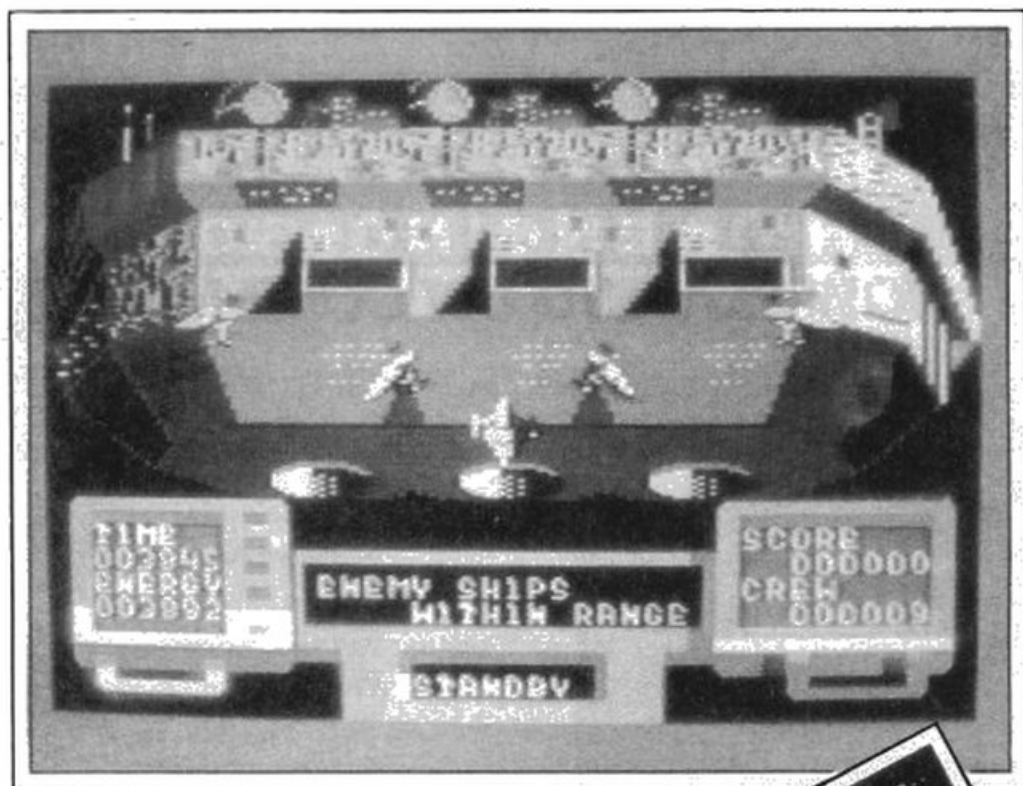
L'avventura si è quindi trasferita negli spazi siderali,offrendovi un'occa

STARSHIP ANDROMEDA

sione di gioco e di riflessione davvero unica e molto apprezzabile.

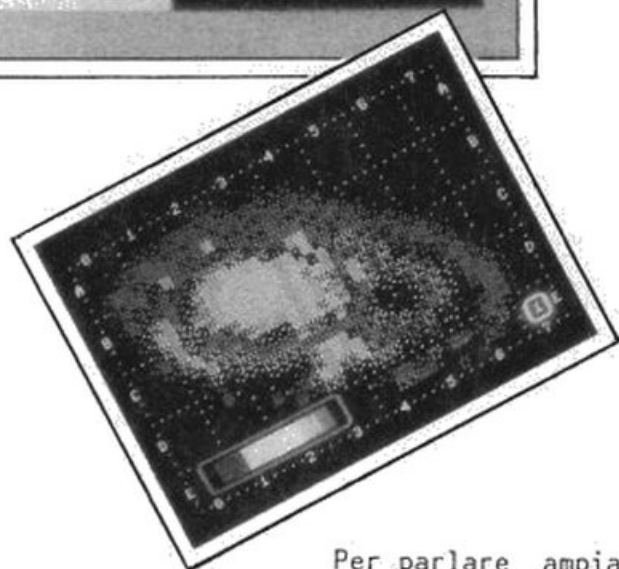
Questo è un videogioco che si basa su innumerevoli scenari e notevoli strategie di esplorazione comprendendo tutti i temi più cari alla fantascienza e ai giochi spaziali, a partire dalle flotte di pirati armati delle più incredibili attrezzature belliche, fino a miriadi di pianeti inesplorati, orde di alieni e scontri stellari nel profondo degli spazi galattici.

La vostra astronave, unico e indispensabile mezzo di trasporto, durante la vostra missione, è dotata di speciali propulsori capaci di proiettarla fino nell'iperspazio, coprendo così grandi distanze in brevissimo tempo.

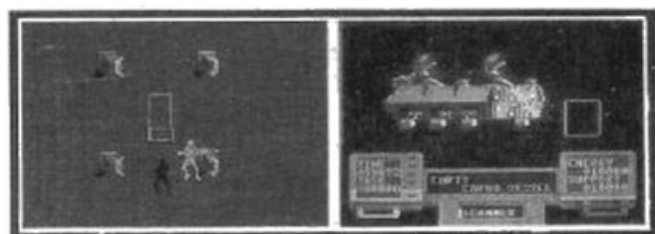
La vostra bravura e la vostra astuzia, saranno le armi vincenti per collezionare tutte le apparecchiature e le conoscenze necessarie per completare felicemente la vostra impresa, impegnandovi in prima persona in una vera e

ARIOLASOFT

propria saga galattica.

Il gioco si articola in 5 differenti fasi, ognuna delle quali prevede il vostro completo successo quale unico lasciapassare per le successive situazioni di gioco, impegnando le vostre capacità e la vostra intelligenza attraverso ben 2 facciate del dischetto.

La grafica è davvero eccezionale e decisamente identica a qualsiasi arcade di successo, contribuendo così alla perfetta riuscita di questo originale cocktail di avventura , strategia e shoot'em up.

Per parlare ampiamente di STARSHIP ANDROMEDA, non basterebbero di certo poche ore , data l'elevata giocabilità e la raffinatezza con cui i programmatori della Ariolasoft hanno creato tutte le originalissime e apprezzabili caratteristiche di questo gioco.

Ci si è limitati quindi a scalfire unicamente la superficie e la crosta di questo nuovo videogame, lasciando agli appassionati e agli intenditori il piacevole compito di scoprirne tutte le peculiarità durante interminabili ed entusiasmanti partite.

★★★★★

Titolo : GYROSCOPE II
Editore : Antisoft/A.B.C./ADJ
Configurazione : Disco/Nastro

In maniera abbastanza analoga a quello che era successo per il famoso " Who dares wins ", riproposto, nel giro di breve tempo , in due differenti versioni, anche questo GYROSCOPE annovera la presenza di un suo predecessore che vedeva sostituita la classica sferetta di cristallo,con un vero e proprio giroscopio in miniatura.

Per chi non l'avesse ancora capito, vi trovate davanti a una trasposizione abbastanza fedele del famoso ed entusiasmante Arcade Marble Madness presentato recentemente nelle sale giochi di tutto il mondo dalla Atari.

Si tratta cioè di un percorso forzato che una classica biglia di vetro deve compiere per raggiungere ogni volta una meta sempre più lontana e difficile da conquistare.

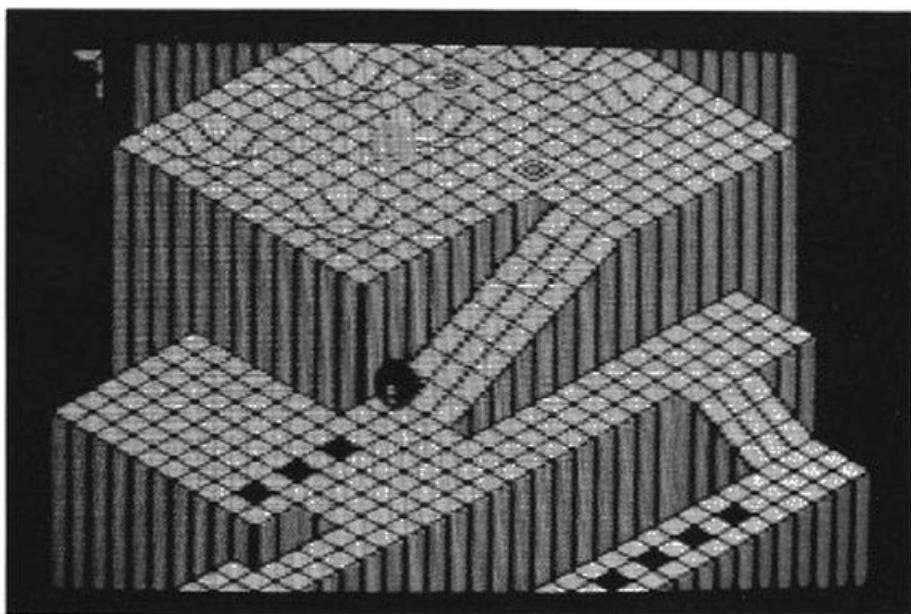
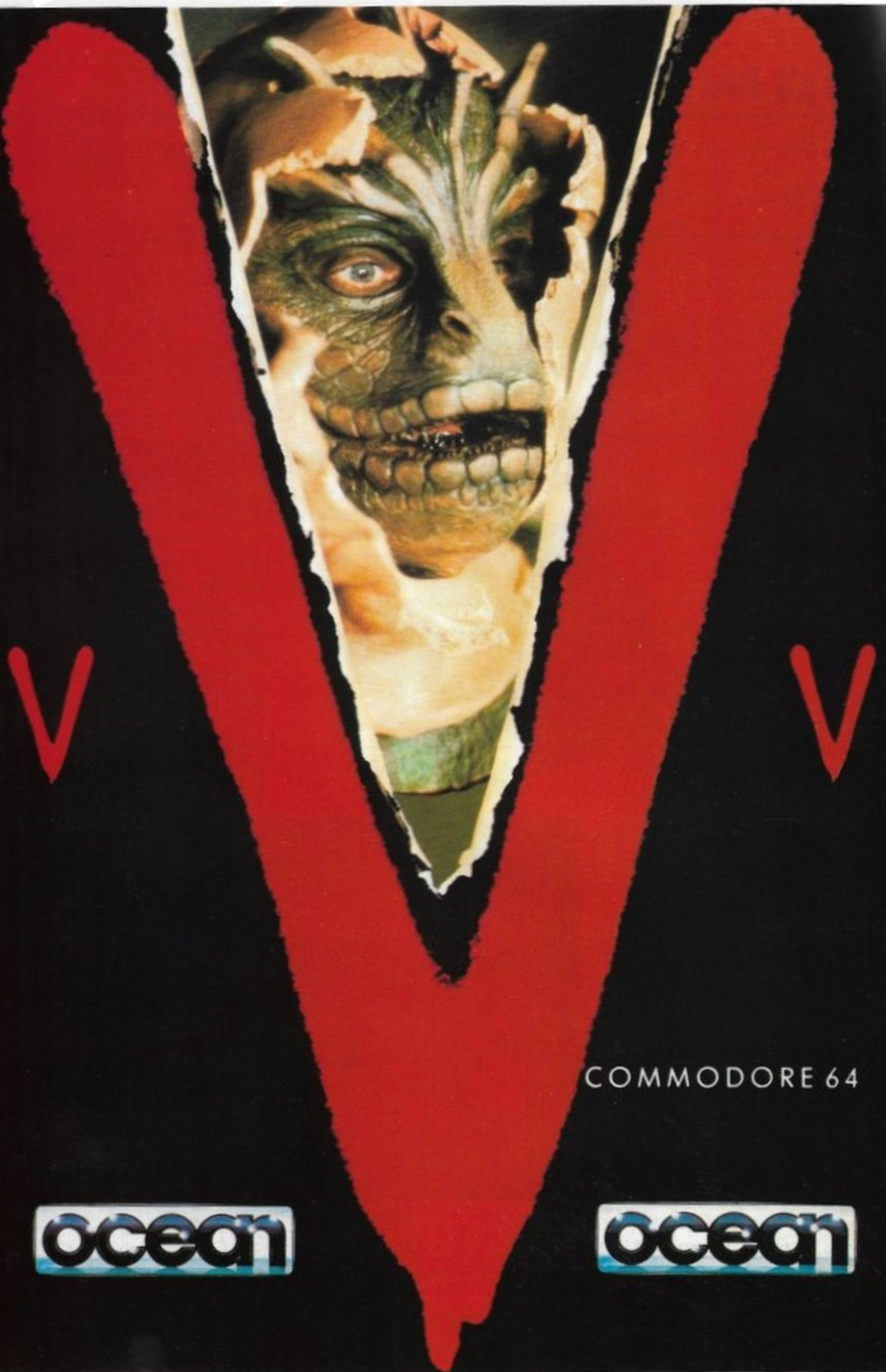
La grafica non ha nulla da invidiare al fratello maggiore Arcade e il percorso di gioco si avvale di trabocchetti e accorgimenti speciali che non si riscontrano nemmeno nella versione da bar.

Persino la colonna sonora di questo originale videogame è stata curata particolarmente e non vi farà rimpiangere il commento musicale della versione a gettone.

E' davvero un gioco entusiasmante,bello da vedere e soprattutto da giocare; non può certo mancare a chi,stanco di sparare a ripetizione, saltare ostacoli e buttarsi a capofitto nella risoluzione di schermi sempre più complicati,vuole rilassarsi giocando un videogame veloce ma non per questo complicato,che dia modo di concentrarsi unicamente sul proprio joystick, tralasciando per un po' lo studio delle più riuscite strategie di gioco.

E' tutta questione di abilità quindi, e gli scenari vi colpiranno a tal punto che nelle prime partite perderete letteralmente il controllo della sferetta,incantati dalla originalità e dall'ottima fattura di questo game.

Non resta che domandarsi : sarà questo il video game che soppianterà definitivamente il gioco con le biglie di vetro, tanto caro alla vostra infanzia ?

Ai videogiocatori del 2000 l'ardua sentenza !!!

V
V
COMMODORE 64
ocean
ocean

V

★★★★★

Titolo : **V VISITOR**
Editore : Ocean Software Limited
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo la fortunata serie televisiva l'eroe Donovan si trova ancora a combattere contro i visitatori in un duello all' ultimo sangue.

Questa volta, però è a casa vostra che si svolge l'attacco all' astronave madre degli alieni, ed è proprio il vostro Commodore 64, che vi permette di entrare nel vivo dell'azione.

Siete appena arrivati con una navicella sull'astronave, e dovete subito scoprire la parola d'ordine per aprire le porte dell'hangar.

Dopo averla decodificata sarete in grado di spostarvi per l'astronave , stando,però attenti ai robots che cercano in ogni modo di fermarvi.

Con il joystick in porta uno comandate,sia i movimenti di Donovan,che il vostro computer portatile

Sarà proprio questo mini-computer la chiave per la buona riuscita della vostra missione.

Spingendo il joystick in alto si fa eseguire a Donovan una capriola,a destra e a sinistra lo si fa camminare,mentre tirandolo verso di voi avete la possibilità : o di passare da un livello a un altro se vi trovate su di un teletrasportatore (sono i quadrati verdi sul pavimento), o di passare da un piano verticale a un altro se siete di fronte a una porta laterale.

Oppure,ancora, di ricaricare il vostro laser se vi trovate davanti a una fonte di energia (è distinguibile da due barre verticali bianche).

Infine,se vi trovate in qualsiasi altra parte della astronave, tirando la leva del joystick verso di voi avrete accesso al vostro computer portatile

Con questo potrete scoprire la parola d'ordine per aprire le porte, potete vedere dove sono situati i laboratori e i punti nevralgici dell'astronave (proprio in questi ultimi dovete piazzare gli ordigni), potete innescare le bombe e mettervi in contatto con il computer principale dei Visitors.

Il vostro compito è quello di piazzare le bombe nei punti chiave della astronave , che sono : il computer centrale,il reattore nucleare, l'impianto dell'acqua , l' hangar e l'impianto di purificazione dell'aria.

Mettendovi in comunicazione con i computers situati nei laboratori potete trovare tutte le parti della formula della Polvere Rossa che,messa in circolazione attraverso l'impianto dell'aria,ucciderà gran parte dei Visitors e metterà fuori uso molti robots.

L'astronave è organizzata in cinque piani verticali,messi in comunicazione dalle porte laterali, e ogni piano contiene numerosi livelli,ognuno dei quali è composto da vari corridoi.

Oltre a piazzare e a innescare le bombe nei punti nevralgici dovete anche fuggire in tempo per non saltare in aria con l'astronave e tutti i Visitors.

La grafica è ben curata e vi dà la possibilità di avere sempre due livelli a vostra disposizione.

Gli effetti sonori sono in sintonia con il gioco a tal punto che vi sembrerà di trovarvi all'interno dell'astronave.

Decisamente un videogioco che vi appassionerà per ore e ore come l' ormai famoso Mission Impossible .

Titolo : **RASPUTIN**
Editore : Firebird
Configurazione : Disco/Nastro

RASPUTIN, altrimenti noto in Russia come PACNOTH ,è davvero molto simile al famoso gioco per lo Spectrum Knight Lore.

Non vi dovete meravigliare nell' apprendere che questo programma arriva nell'adattamento per il CBM 64 dopo essere stato immesso sul mercato esclusivamente per i computer di casa Sinclair.

Questo fatto è già una ottima garanzia in quanto solo i giochi più apprezzati e riusciti,nelle versioni per altri home computer,beneficiano di una versione per i celeberrimi sistemi Commodore, entrando a far parte così della vasta gamma di ottimo software disponibile per il vostro CBM 64.

Sarà quindi opportuno spendere qualche parola al riguardo di questo nuovo videogioco che non sfigura certo paragonato ai vari 'Mission Impossible' inizialmente creati e realizzati per il vostro computer.

In questo programma vi troverete a impersonificare il coraggioso crociato Ivan Kosmovichski impegnato in un'epica e affannosa ricerca del famoso Gioiello dei Sette Pianeti,fonte dell'immenso ed incontrastato potere del malvagio spirito di Rasputin.

Armati della inseparabile "Excalibur" (o della corrispondente spada russa) e del vostro scudo, comincerete la vostra ricerca partendo direttamente dalla seconda schermata di presentazione di questo gioco.

Vi troverete infatti al cospetto del feroce simulacro di RASPUTIN attorno al quale ruotano incessantemente i suddetti sette pianeti e dovrete trovare velocemente la via d'uscita da questo schermo onde evitare che le ire del feticcio si abbattano su di voi.

A questo punto lo schema di gioco prevede 8 differenti schermi che rappresentano altrettante anticamere di una misteriosa fortezza;dovrete pertanto attraversarle per procedere nella vostra ricerca all'interno del maniero, districandovi da mostri assetati di sangue (il vostro naturalmente), spiriti maligni e armigeri decisamente poco raccomandabili.

In ognuna di queste anticamere si trovano celati degli enigmi che vanno risolti e,soprattutto identificati,attraverso un lungo e attento lavoro di osservazione e di mappaggio,peraltro indispensabile in questo tipo di giochi.

Vi sono inoltre numerosi oggetti incantati il cui utilizzo andrà cautamente svelato e la cui ricerca si affiancherà a quella iniziale del gioiello,onde permettere una prolungata'sopravvivenza' al vostro crociato , una volta impegnato a contrastare le orde di nemici.

E' proprio l' atmosfera carica di magia e di mistero che rende RASPUTIN un gioco davvero emozionante e intrigante,colmando a volte le lacune lasciate dalla notevole difficoltà di gioco.

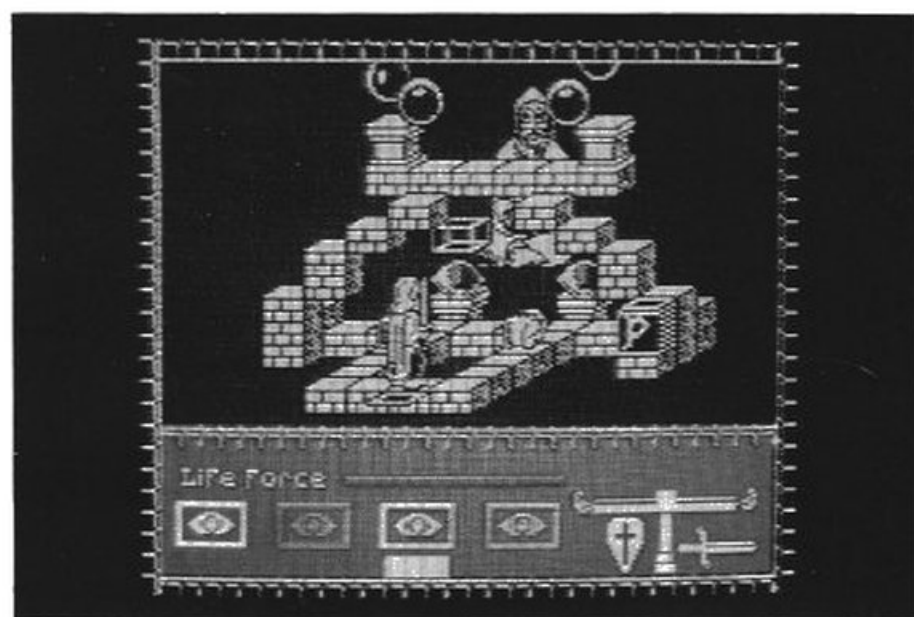
D'altro canto,quest'ultima è un'ulteriore caratteristica positiva che ha sempre contraddistinto i giochi più divertenti e famosi,evitando l'irrimediabile noia e la delusione che possono scaturire da un programma troppo monotono o semplice.

Anche la lentezza stessa dell'animazione di cui si avvale RASPUTIN non tarda a rivelarsi come una valida caratteristica che permette all' attento giocatore un completo e

preciso studio delle situazioni di gioco al fine di permettergli una maggiore dimistichezza e una crescente e indispensabile sicurezza nei movimenti .

La grafica è davvero molto soddisfacente,analoga ai famosi giochi della Ultimate e della Firebird stessa per lo Spectrum,ma risulta migliorata e ripresentata in una veste tutta nuova nell ' ambito dell'adattamento per il computer.

La musica è semplicemente stupenda, degna di entrare in "classifica" al pari delle colonne sonore di Rambo e di Monty on the run, testimoniando così ancora una volta la versatilità e la bravura di Rob Hubbard, celeberrimo compositore 'elettronico'.

RASPUTIN è perciò destinato a incontrare grande successo da parte delle platee di videogiocatori di tutto il mondo, entusiasmandoli e coinvolgendoli partita dopo partita.

DA SHADOWFIRE A ENIGMA FORCE : OVVERO L'EVOLUZIONE IN CASA BEYOND

Alcuni mesi fa è stato presentato, sul mercato del Software, SHADOWFIRE ora seguito dalla commercializzazione di ENIGMA FORCE.

Entrambe sono buone simulazioni che differiscono essenzialmente per la grafica, eccezionale nel primo, superlativa nel secondo.

In SHADOWFIRE avete a disposizione un'ora e quaranta minuti per concludere la missione, che consiste nello sfruttare le capacità del gruppo di specialisti della guerra messi a vostra disposizione per localizzare e recuperare l'ambasciatore Kryxix, arrestare il generale Zoff e recuperare o distruggere l' astronave Zoff V.

La squadra a vostra disposizione è denominata Enigma ed è composta da :

Zark Montor : umano, 38 anni, occupazione: leader arruolato nel gruppo dopo aver prestato lungamente servizio nella legione dell'Impero

Syylk : insettoide , età sconosciuta, occupazione: comandante in seconda, arruolato dopo gesti di eccezionale coraggio nella legione dell'Impero

Sevrina Males : umana, 22 anni, occupazione: specialista, ostinata criminale reclutata direttamente dalle celle della morte su Kerol, da tenere sotto sorveglianza per la sua infedeltà. Eccellente scassinatrice.

Torik : alato, 32 anni, occupazione : specialista reclutato dalle prigioni su Thalus, compagno di Sevrina e noto contrabbandiere.

Maul : droide da combattimento, occupazione : combattente costruito per trasportare sistemi offensivi.

Manto : droide da trasporto, occupazione : trasportatore, unico membro della squadra in grado di utilizzare il teletrasporto.

Durante lo svolgimento dell'avventura incontrerete anche l' Ambasciatore Kryxix che appare con un simbolo verde, è da localizzare e allontanare da Zoff.

Generale Zoff : dittatore del cosmo, vostro acerrimo nemico, una grossa ricompensa sarà elargita a chi lo eliminerà.

Capitano Churl : rappresentato da una icona grigia, è il comandante in seconda di Zoff.

Marshall : un ufficiale bionico.

Nello svolgimento della missione avrete a disposizione una svariata moltitudine di armi e apparecchiature elettroniche che dovrete imparare a utilizzare alla perfezione.

Ora passate pure al divertimento, assumete il comando della vostra squadra e cercate di recuperare i piani dell' astronave Shadowfire che è l'unica in grado di attaccare il quartiere generale di Zoff.

Questi piani disgraziatamente sono nelle mani dell'Ambasciatore Kryxix a sua volta prigioniero di Zoff.

Inizia quindi la missione !!!!

Vi trovate davanti al monitor che controlla lo stato dei vostri uomini, potete sempre sapere dove si trovano e in che condizioni fisiche o meccaniche sono.

Ogni personaggio ha infatti quattro schermi che vi permettono di vedere l'agilità (agility), la forza (strenght), la resistenza fisica (stamina) e il quantitativo di oggetti che possono ancora trasportare (weight).

Tutti questi valori sono connessi fra di loro e differenti da personaggio a personaggio.

I personaggi che si indeboliscono durante un combattimento possono comunque riprendersi durante il prosieguo della missione.

Sulla destra dello schermo trovate tre piccoli monitor : uno verde dà accesso allo schermo di movimento del personaggio

uno giallo che permette di accedere allo schermo oggetti, uno rosso che vi ammette allo schermo di battaglia.

E' arrivato il momento di dare a Manto l'ordine di teletrasportare i membri del gruppo sul pianeta nemico e iniziare la perlustrazione, cercando di evitare i combattenti nemici.

Se sarete fortunati,particolarmente bravi e veloci nel decidere,forse riuscirete nella missione...

Finalmente siete riusciti nella vostra impresa e state viaggiando con la vostra nave intergalattica Enigma,quando vi viene comunicato che gli alleati reptiloidi di Zoff stanno attaccando il popolo insettoide di Syylk.

E' vostro dovere intervenire!

Qui inizia la seconda missione che l'Imperatore vi affida tramite la Software Beyond.

Ora non vi accompagneranno più le icone dei vari personaggi, ma con una grafica tridimensionale superlativa muoverete i vostri uomini diminuiti di numero, probabilmente anche per le dimensioni ragguardevoli degli sprite che occupano buona parte della videata.

Potete decidere se comandare i singoli personaggi con il joystick o indicare loro la direzione da seguire.

Potete partecipare direttamente ai combattimenti schiacciando il bottone di fire o dare ai membri dell'ENIGMA FORCE solo il comando di combattere o di ritirarsi se i nemici sono in sovrannumero

Avrete come alleati gli insettoidi che anche se in minor numero dei loro acerrimi nemici reptiloidi combatteranno fino alla morte loro e del pianeta.Cosa che voi dovrete scongiurare, aiutandoli a prendere subito il sopravvento sulle truppe di Zoff e catturando o uccidendo questo perfido nemico della pace.

Con voi vi saranno solo : Zark Montor, Syylk, Sevrina Maris e Maul.

Lo svolgimento del gioco è stato semplificato , diminuendo il numero delle icone che scorrono e quindi dei possibili comandi a disposizione.

Anche qui trovate una barra verde o rossa che vi segnala lo stato dei vostri uomini,che se sono troppo provati dai combattimenti si ritirano e si mettono,per quanto possibile, al riparo dal fuoco nemico.

Anche in questo caso per la buona riuscita della missione dovete eliminare Zoff.

Due programmi quindi abbastanza simili fra di loro che differiscono oltre che per la grafica anche nella struttura.

Il secondo è più abbordabile da chi è appassionato di Arcade e si vuole gradualmente avvicinare alla simulazione, mentre il primo è un'ottima simulazione molto vicina agli WarGames.

Titolo : **SILENT SERVICE**
Editore : Microprose
Configurazione : Disco

SILENT SERVICE è una dettagliata simulazione della missione di un sottomarino nei mari del SudEst-Asiatico durante la Seconda Guerra Mondiale.

L'ottima grafica permette di vivere le varie situazioni con il massimo realismo,sembra veramente di essere in quel luogo, in quel momento e di impartire ordini a un vero equipaggio.

Prima di potere prendere il comando della nave bisogna superare un piccolo esame : dovete riconoscere la siluette di un cacciatorpediniere giapponese e indicarne la classe; per fare ciò è indispensabile consultare il manuale e studiare le varie icone rappresentanti le imbarcazioni nemiche.

All'inizio avete la possibilità di fare pratica di navigazione e di combattimento attaccando un convoglio non scortato da navi da guerra.

Potrete sbizzarirvi studiando le più svariate tattiche d' attacco : in superficie, in immersione con i siluri o con il solo cannone di bordo.

Una volta divenuti padroni del mezzo si può scegliere quale missione (veramente avvenuta nel passato) compiere.

Il programma contiene vari schermi di battaglia che possono essere selezionati con i tasti funzione o con il joystick, muovendo il comandante da un luogo all'altro della sala comandi.

Per esempio : se andate al periscopio la schermata della sala comandi sarà sostituita da quella del periscopio che scruta i mari nipponici.

Oltre alla sala comandi avete a disposizione : il ponte,la zona degli strumenti,il rapporto danni e la zona delle mappe.

Nella schermata degli strumenti potrete notare:
- il livello delle batterie,indispensabili per la navigazione in immersione se si scaricano dovrete riemergere per farle ricaricare
- la lampada di carica delle batterie,vi comunica che le batterie si stanno scaricando
- una lampada che vi avvisa che le batterie sono completamente scariche
- un indicatore circolare che indica la velocità del mezzo nell'acqua (velocità massima consentita è di 20 nodi in superficie e di 10 nodi in immersione)
- uno strumento che indica la profondità alla quale state navigando
- un indicatore che segnala se il periscopio è alzato o abbassato
- un quadro che segnala il numero di siluri pronti all'uso (i siluri vengono ripristinati dopo 10 minuti reali di gioco dal lancio avvenuto)
- il livello dei serbatoi di carburante
- un indicatore che segnala la temperatura della acqua all'esterno della nave
- il cosiddetto "albero di Natale" , un pannello con molte spie luminose che indicano se le varie paratie sono aperte o chiuse
- la bussola che indica la direzione di navigazione
- l'indicatore della potenza sviluppata dai motori
- un orologio che segnala lo scorrere reale del tempo
- un tubo orizzontale che mostra se il sottomarino sta immergendosi o emergendo.

La schermata relativa allo stato del mezzo e agli eventuali danni subiti,vi presenta la siluette della nave, con grafi-

ca in alta risoluzione, e le varie zone soggette a danneggiamento con il tempo necessario alla riparazione.

Si possono verificare una grande quantità di danni : perdita di carburante, danneggiamento della sala macchine, danneggiamento dei tubi lanciasiluri, danneggiamento delle batterie ecc.

Un'altra schermata mostra la mappa dei mari che state solcando e la vostra posizione, premendo la lettera Z potete zoomare sulla carta geografica e ingrandire alcune zone a voi circostanti

Ora che conoscete la vostra nave potete prendere il mare e iniziare la missione.

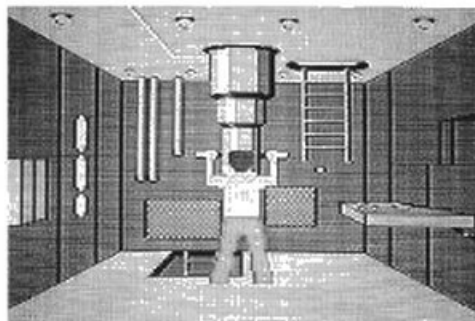
Vi sono varie tecniche più o meno redditizie nell'attacco di un convoglio nemico, potete mettervi nella scia e lanciare i siluri da 1000 nodi di distanza,ma la tecnica senz'altro più redditizia è quella di superare il convoglio facendo un largo giro per non essere identificati dai sonar dei caccia nemici.

In immersione,poi,attendere il convoglio a quota periscopio e lanciare varie salve di siluri appena la distanza lo consente.

Se l'attacco viene portato di notte non potete utilizzare il periscopio e, quindi, procederete in emersione alla minima velocità,per non farvi rilevare dalle strumentazioni elettroniche nipponiche fino a distanza utile al lancio.

All'inizio vi vengono offerte varie possibilità alcune delle quali consistono nell'attaccare un convoglio già segnalato sulla mappa, mentre altre sono delle vere e proprie missioni di pattugliamento nelle quali dovete scovare il nemico e combatterlo.

Quest' ultimo tipo di missione è di gran lunga la più reale, salpate e dopo esservi avvicinati alle coste nemiche e aver affrontato un gran numero di unità giapponesi dovete cercare di ritornare a rifornirvi di carburante e di siluri alla vostra base evitando di farvi identificare dai caccia nemici che vi cercano.

Potrete così cercare di emulare le gesta dei capitani di famose unità anfibie americane, come l'USS Seawolf che ha avuto uno scontro memorabile con le unità nemiche alle Christmas Islands,o come l'USS Tang che di stanza alle Midway ha affondato 10 cargo nipponici con i siluri a propulsione elettrica;o ancora come l'USS Bowfin,di base in Australia,che ha affondato due convogli giapponesi durante una missione di pattugliamento nei mari indocinesi.

Titolo : **SPACE STATION**
Editore : HesWare
Configurazione : Disco

Questo programma della HesWare vi porta ad essere per un breve lasso di tempo alla direzione della NASA e in modo particolare della sezione che si occupa dei lanci degli Shuttle, le famose navette spaziali, al comando della progettazione e alla realizzazione di una stazione spaziale.

Pur essendo un ' ottima simulazione, SPACE STATION è supportato da una grafica degna dei migliori Arcade.

Il programma è corredato da un voluminoso manuale, ben 90 pagine, e da una chiave elettronica da inserire nella porta 1, la versione presente sul mercato è solo su dischetto, anche perchè vi è un continuo scambio di informazioni tra la tastiera e il drive.

Sul dischetto oltre al programma vi è un valido tutorial di supporto che può tornare molto utile durante lo svolgersi delle missioni, anche per congelare il tempo che scorre implacabile.

La prima parte della missione sta nell'approntare un appropriato budget con le relative previsioni di spesa e nel farlo approvare dall'apposita commissione.

Una volta fatto ciò potete iniziare a reclutare l'equipaggio per la guida dei due Shuttle che avete a disposizione e per gli esperimenti e gli studi che verranno portati a termine sulla base da voi assemblata nello spazio.

Molto importanti sono la preparazione e lo studio dei possibili esperimenti fisici, elettronici, militari, chimici, farmaceutici che eseguiranno nello spazio, perchè dal loro successo dipenderà la buona riuscita della missione o il suo più completo fallimento per mancanza di denaro.

Una volta selezionato l'equipaggio dovete pensare all' equipaggiamento spaziale dei vostri uomini e della base , nonchè all'acquisto di numerosi satelliti da depositare in orbita per conto della Agenzia Spaziale Europea, con un salutare introito di dollari nelle vostre casse.

Dovrete anche preparare i disegni della stazione orbitale e selezionare i vari moduli da utilizzare in modo da poterli assemblare facilmente nello spazio con il vostro piccolo robot meccanico chiamato POD; EVA è invece il nome della stazione orbitale.

La stazione spaziale deve essere necessariamente composta almeno da un laboratorio, una camera di emergenza indispensabile per la sopravvivenza alle radiazioni solari; un modulo di raccordo fra le varie parti; un modulo adibito ad abitazione per il tempo lasciato libero dagli esperimenti o dalle passeggiate nello spazio per le varie manutenzioni ; vari pannelli atti a produrre energia e altrettanti pannelli dissipatori per il loro raffreddamento.

A questo punto fissserete le date per le partenze dei vari voli e approntérete i vari carichi.

E' buona norma avere sempre almeno un satellite pronto nello spazio per poter soddisfare repentinamente le varie richiesta dell'ESA, l' Ente Spaziale Europeo, che dopo alcuni giorni dall'inoltro della richiesta di immissione in orbita di un satellite, se questa non è stata soddisfatta la annulla; causandovi un mancato guadagno.

Si sta comunque avvicinando il momento tanto so

spirato : il primo volo sta partendo!

Se le condizioni metereologiche lo permettono dopo il CountDown (con il vostro joystick) pilotate finalmente, la vostra navicella fino al punto stabilito.

Per fare ciò dovete mantenere la posizione dello Shuttle sempre al centro del rettangolo di volo.

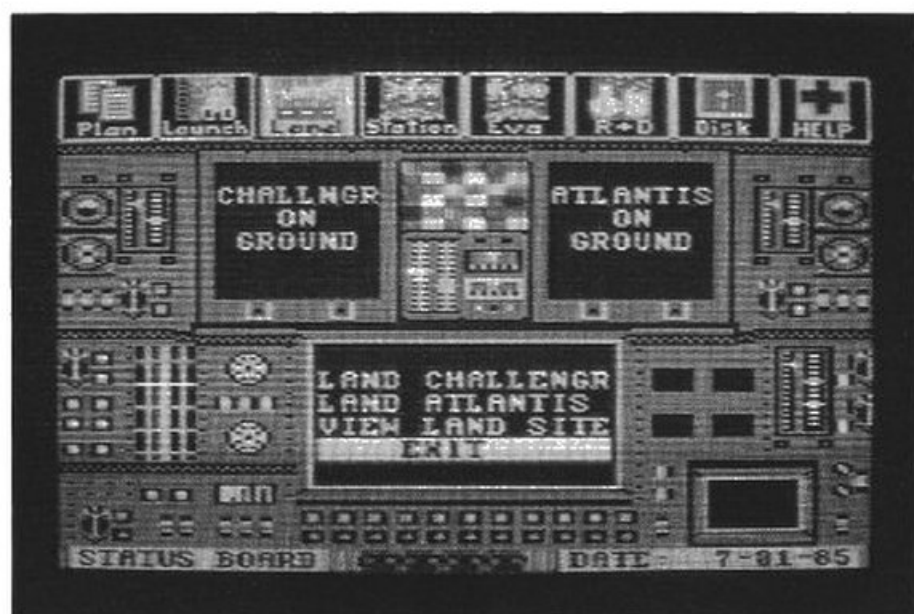
Una volta svuotata la stiva del Challenger o dell'Atlantis sempre con il joystick dovete dare inizio alle procedure di rientro e,una volta sopra la pista, eseguire un perfetto atterraggio,pena la perdita di parecchie mattonelle di rivestimento esterno e di una maggiore inattività del mezzo per le riparazioni.

Oltre logicamente a maggiori spese.

Dopo aver eseguito alcuni voli potrete iniziare la costruzione della base geostazionaria con l'aiuto del simpatico robot POD, attenti a non danneggiarlo con movimenti inconsulti o a non rimanere a corto di ossigeno o carburante rischiando così di vedere morire un membro dell'equipaggio.

Con l'aiuto di POD pulirete i dintorni della base dalle meteoriti facendole distruggere al contatto dell'atmosfera.

Ricordate che anche POD : Orbital Construction POD verrà pilotato da voi con l'aiuto del joystick.

Sul disco sono presenti tre file con altrettanti missioni già iniziate con la stazione spaziale già costruita e orbitante.

Titolo : JET
Editore : SubLogic
Configurazione : Disco

JET è l'ultimo nato in casa SubLogic ed è un eccitante simulatore di volo che emula le prestazioni e le strumentazioni sia di un F-16 Fighting Falcon,che di un F-18 Hornet

F-18 Hornet altro non è che la versione dell'F-16 modificata per poter operare da una portaerei.

Il primo può contare su una velocità massima di 1320 mph,mentre la versione per la marina raggiunge 'appena' 1190 mph.

I loro naturali antagonisti sono i sovietici Mig 21 e Mig 23, ambedue con una velocità massima superiore al Fighting Falcon, ma con una manovrabilità decisamente inferiore, per non parlare delle contromisure elettroniche e della strumentazione più a misura d'uomo, presenti sugli aerei americani.

Appena caricato il programma nel vostro CBM 64 vi verrà chiesto se avete un monitor a colori o in bianco e nero, una volta risposto al quesito dovete decidere se volete operare da una portaerei o da un aereoporto e se l'aereo dovrà essere armato come un intercettatore o come un bombardiere.

Nel primo caso si hanno a disposizione : missili AIM-9 (con un raggio di azione di 5 miglia e una elevata precisione, ottimi per il combattimento ravvicinato); missili AIM -7 Sparrow (con un raggio di 25 miglia,ma con una minore precisione degli AIM-9) e mitragliere M61 con 500 colpi.

L'armamento da bombardiere comprende : missili AGM-65 Maverick (missili aria-terra con un raggio di 14 miglia),bombe MK-82 e mitragliere M61.

Il programma permette anche l'utilizzo degli Scenary Disk : 12 dischi contenenti le mappe di tutti gli stati degli USA

La velocità del F-16 rispetto a quella del Piper del Flight Simulator II rende molto più celere la esplorazione di tutte le varie zone rappresentate nelle mappe, visto che in entrambi i programmi il volo avviene in tempo reale.

Obiettivo del game è distruggere il maggior numero possibile di aerei,navi e infrastrutture terrestri come : basi di missili SAM,industrie e aereoporti nemici.

Prima di iniziare a volare è indispensabile leggersi più volte il manuale per familiarizzare con i vari comandi a disposizione.

Nulla è stato fatto per rendere semplice l'utilizzo del programma,che è dedicato soprattutto agli amanti delle simulazioni, che non si lasciano intimidire da una moltitudine di comandi attivabili da tastiera, oltre l'utilizzo del joystick che facilita la manovrabilità del mezzo aereo.

La schermata che raffigura la strumentazione presente all'interno della cabina di pilotaggio a una prima visione sembra caotica e poco leggibile.

Questa impressione viene ,però presto modificata man mano che si familiarizza con il programma

E' giunto il momento di far decollare l'aereo e di iniziare la vostra prima missione!

Date potenza ai motori e decollate dalla base,direzione : 180 gradi.

Inserite il radar (con la lettera R) e predisponete il giusto fattore di ingrandimento (da 1 a 8x) per meglio studiare la tecnica di attacco.

Se siete equipaggiati da intercettori ben presto inizierete a scorgere dei Mig 21 o dei Mig 23

che appena vi avranno sui loro radar lanceranno alcuni missili, qui starà all'abilità del pilota evitarli e contrattaccare: lanciando prima gli AIM-7 e poi nel combattimento ravvicinato gli AIM-9.

Per ogni aereo abbattuto apparirà sulla fusoliera del velivolo una icona raffigurante il simbolo dell'aereo colpito.

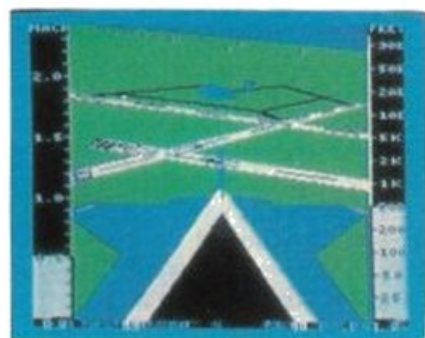
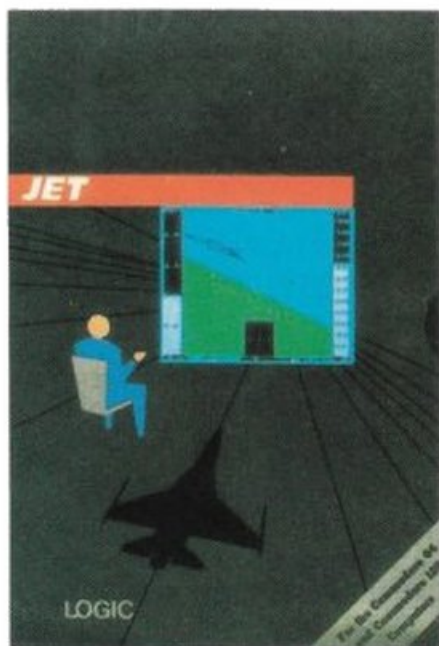
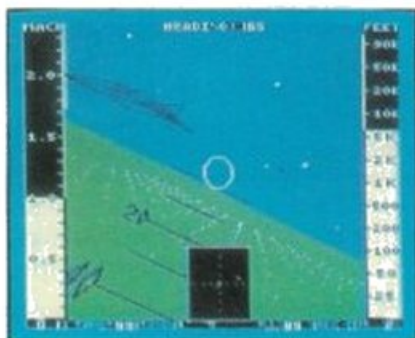
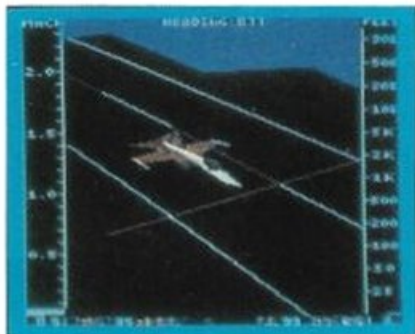
La missione termina con la vostra morte : quando siete colpiti avete a disposizione pochi secondi per attivare il sistema di eject che vi catapulta fuori dall'aereo (premendo Shift-E) e permette un vostro eventuale recupero da parte degli elicotteri di soccorso.

Per ogni aereo abbattuto o per ogni obiettivo colpito viene assegnato un punto, altri due punti vengono dati se durante una missione si riescono a colpire tutti gli obiettivi prima del rientro alla base.

Un Flight Simulator non troppo facile,quindi, che però presenta delle caratteristiche interessanti : come il poter utilizzare i vari dischi scenario che la SubLogic ha da poco presentato sul mercato americano (già reperibili anche qui in Italia).

Una ennesima creatura di questa casa di Software che si è specializzata nei simulatori di volo che permettono di abbinare il gioco (come combattere contro aerei o bombardare installazioni nemiche) alla pura simulazione del reale (non sono pochi infatti i piloti veri che si dilettano anche con i simulatori della SubLogic).

Ora non resta che aspettare l'uscita di Scenery Disk dedicati all'Europa, chissà se la SubLogic ci sta già pensando ?

Speriamolo ....!

Titolo : **QUESTPROBE 3 : THE FANTASTIC FOUR**
Editore : Adventure International
Configurazione : Disco/Nastro

Il team di Scott Adams è di nuovo alle prese con i supereroi dei fumetti Marvel, e dopo essersi cimentato con Hulk e Spiderman questa volta si concentra su due membri del celebre quartetto noto come i Fantastici Quattro, vale a dire la Torcia Umana e la Cosa.

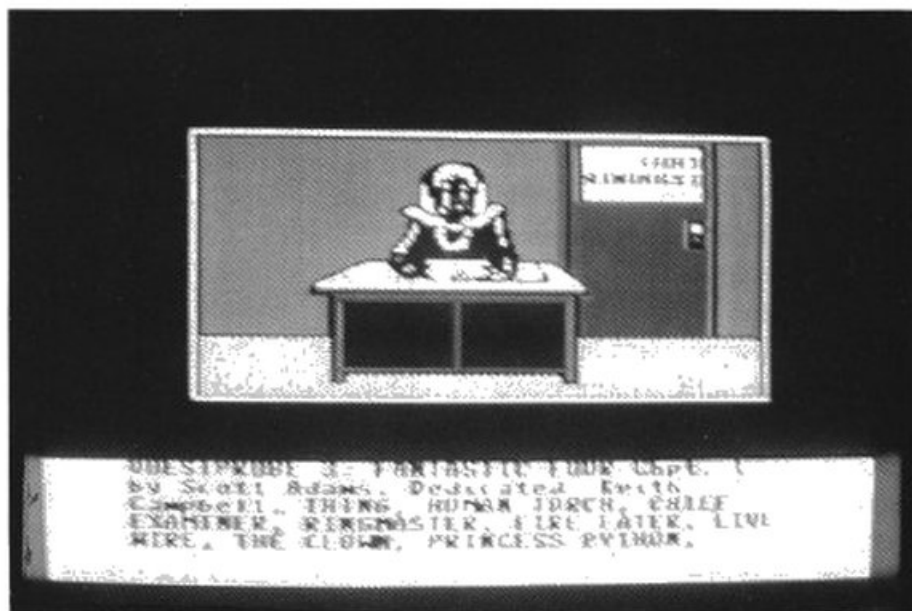
In questa occasione,tanto per cambiare,non si devono più raccogliere Gemme scaglionate qua e la' per il gioco, ma occorre bensì salvare l'amichetta della Cosa,Alicia Masters caduta nelle malefiche grinfie del Dottor Destino.

L'avventura offre un'ottima grafica, oltre a un parser in grado di accettare frasi complete (avverbi inclusi)e alla possibilità di impersonare prima uno e poi l' altro dei due eroi.

Questa possibilità , a giudicare dagli ostacoli che si incontrano già nei primi schermi,è in pratica una vera e propria necessità, in quanto solo un attento scambio fra le due personalità può consentire il superamento di molte difficoltà.

Il gioco,quindi,permette di utilizzare due supereroi dotati di ben precisi poteri e spesso complementari l'uno all' altro.

Gli ostacoli, come sempre nei prodotti firmati in qualche modo da Scott Adams, possono essere superati grazie a un attento esame degli ambienti e degli oggetti, con l'inevitabile aggiunta di una buona dose di spirito logico .

Il più delle volte, comunque, basta usare il buon senso ..... dopo aver riflettuto sulla mossa più ovvia a portata di tastiera.

Titolo : **ALTER EGO**
Editore : Activision
Configurazione : Disco

Vi siete mai cimentati con le affascinanti variazioni di quel grandioso (e alienante)prodotto della ingegnosità americana che è Little Computer People ?

La firma era sempre quella dell'Activision, e in quel caso si trattava di stare a guardare per ore, con qualche minima interazione , lo svolgersi delle varie attività di un piccolo individuo rinchiuso in una ben fornita abitazione a più piani mostrata sullo schermo del vostro monitor in spaccato verticale.

L'omino in questione,affiancato da un cagnetto, poteva fare di tutto, sia spontaneamente sia dietro vostro suggerimento : leggere un libro , farsi una doccia ,suonare il piano, ascoltare musica, giocare con il suo computer, mangiare , eccetera eccetera (incluso l'andare in bagno e tirare lo sciacquone).

Be', con ALTER EGO l'Activision propone qualcosa di abbastanza simile , a saper leggere fra le righe e i bit.

In questo caso il programma , contenuto in sei facciate di dischetto, vi propone la creazione e l'intera esistenza di un vostro doppio ideale , un autentico doppelganger di cui potete avere il controllo (relativo, è evidente) dalla nascita fino alla morte.

All'inizio si può scegliere se (1) Creare una propria personalità , (2) Lasciare creare al computer la propria personalità , oppure (3) Lasciare fare al computer e poi esaminare / modificare la personalità.

L'operazione,nei casi 1 e 3, viene effettuata rispondendo con TRUE o FALSE (Vero o Falso) a tutta una serie di affermazioni che dovrebbero dare indizi sulla personalità da acquisire, dopo di che si passa alla scelta del periodo da cui partire.

Le fasi disponibili sono sette , dall' infanzia (che comprende la nascita) alla vecchiaia (che si conclude com'è ovvio), e in teoria si può partire da qualsiasi periodo, ma in questo caso potrebbero mancarvi certe acquisizioni di periodi precedenti (come un titolo di studio ben preciso,elemento decisivo nella scelta di una professione).

Il tutto attraverso una serie di situazioni che via via vengono presentate sotto forma di testo sullo schermo e alle quali si deve fornire una risposta (o meglio, una reazione) indicando il comportamento da voi scelto in una lista determinata.

In base alle reazioni scelte si ottengono determinati risultati (per esempio , un bimbo disponibile ad accettare inviti di sconosciuti può finire presto la sua carriera di ALTER EGO fra le mani di un maniaco sessuale, o un ragazzino disponibile a fare soldi in fretta accettando da un amico l'idea di spacciare droga può ritrovarsi in brutti guai), e questo influisce sulle varie sfere d'azione della personalità, aumentando o diminuendo le capacità intellettuali,affettive , sociali e così via.

I campi in cui scegliere le sperienze sono mostrati con una specie di albero genealogico formato da icone che rappresentano l'affettività , gli incontri sociali, il profilo medico, lo studio,il lavoro e via di questo passo.

Le icone, come tutto il resto,sono scelte tramite joystick e sono dotate di

scrolling verticale . Nel
complesso, l'idea è affa-
scinante, anche se più co
me spunto per l' osserva-
zione dei criteri che gli
americani ritengono fonda
mentali nella costruzione
di una personalità umana,
e il risultato finale è
molto simile a quello di
una grande avventura che
affronta con dovizia di
situazioni finora estra-
nee al mondo del software
(per esempio,le situazio-
ni sessuali,precedute da
un'avvertenza che permet-
te di saltarle a piè pa-
ri) ,un campo d'azione as
sai più vasto della sem-
plice fantasy,fantascien-
za o del genere polizie-
sco : l'intera sfera del-
la vita umana,con tutti i
suoi lati positivi e nega
tivi.

C 128
C 128D

★★★★★

Titolo : **RED MOON**
Editore : Level 9 Computing
Configurazione : Disco/Nastro

Dopo essersi creata in Inghilterra una solida reputazione grazie a una nutrita serie di avventure di solo testo, la Level 9 è passata a implementare i suoi prodotti con la grafica, e RED MOON è uno dei primi tentativi in questa direzione , oltre che la prima incursione - dopo tanta fantascienza - nel regno fantastico della magia.

I risultati non sono certo deludenti.

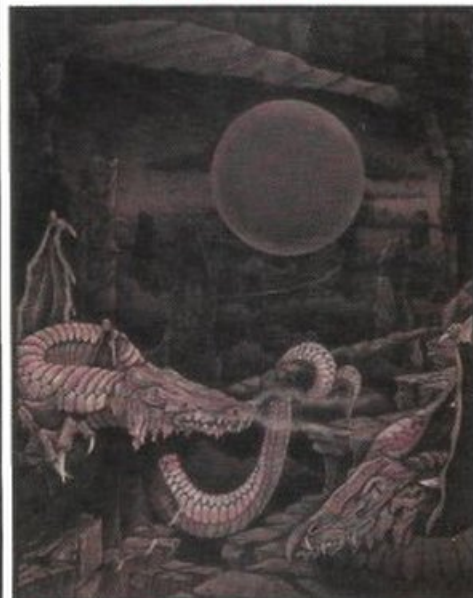
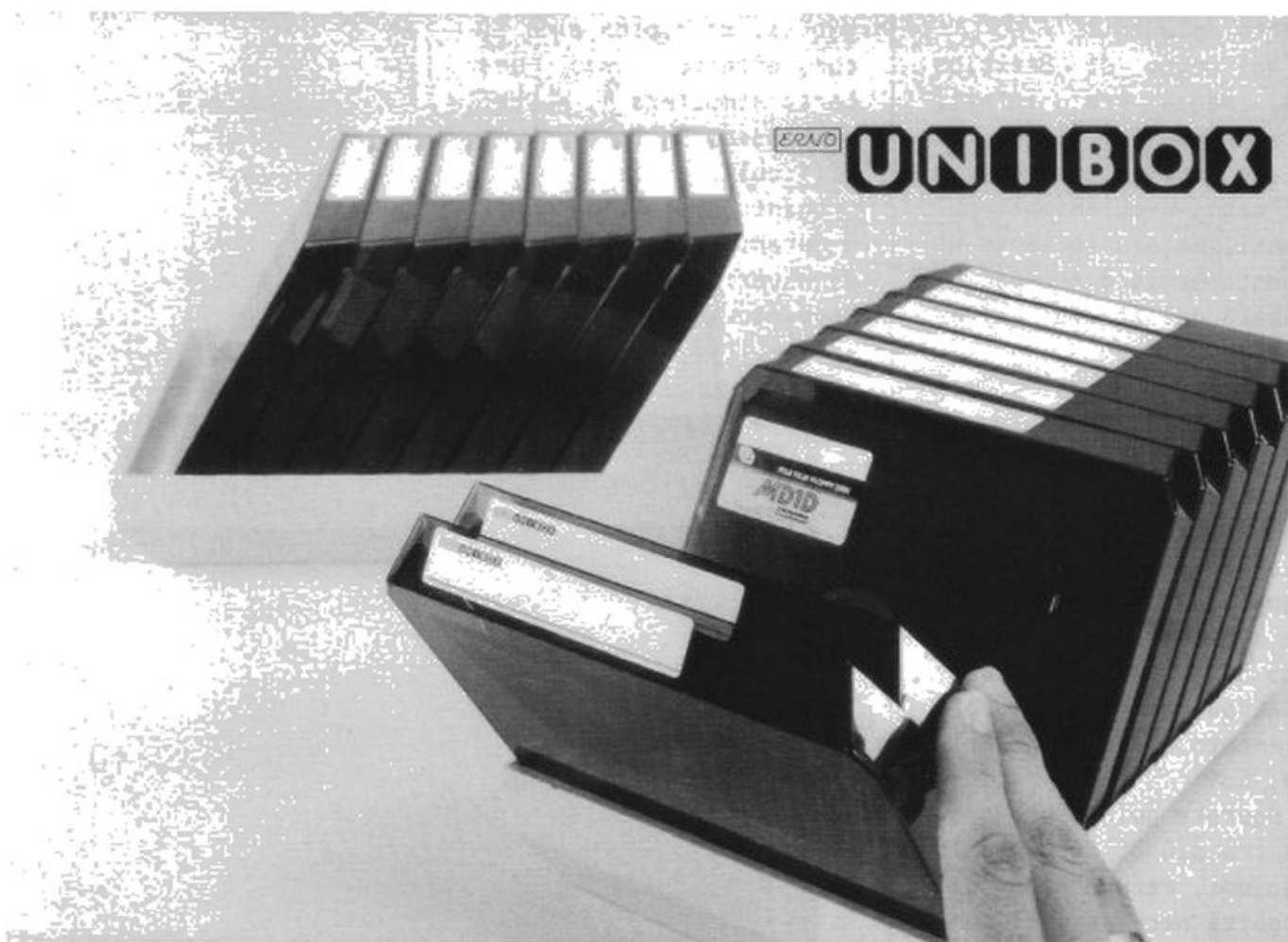
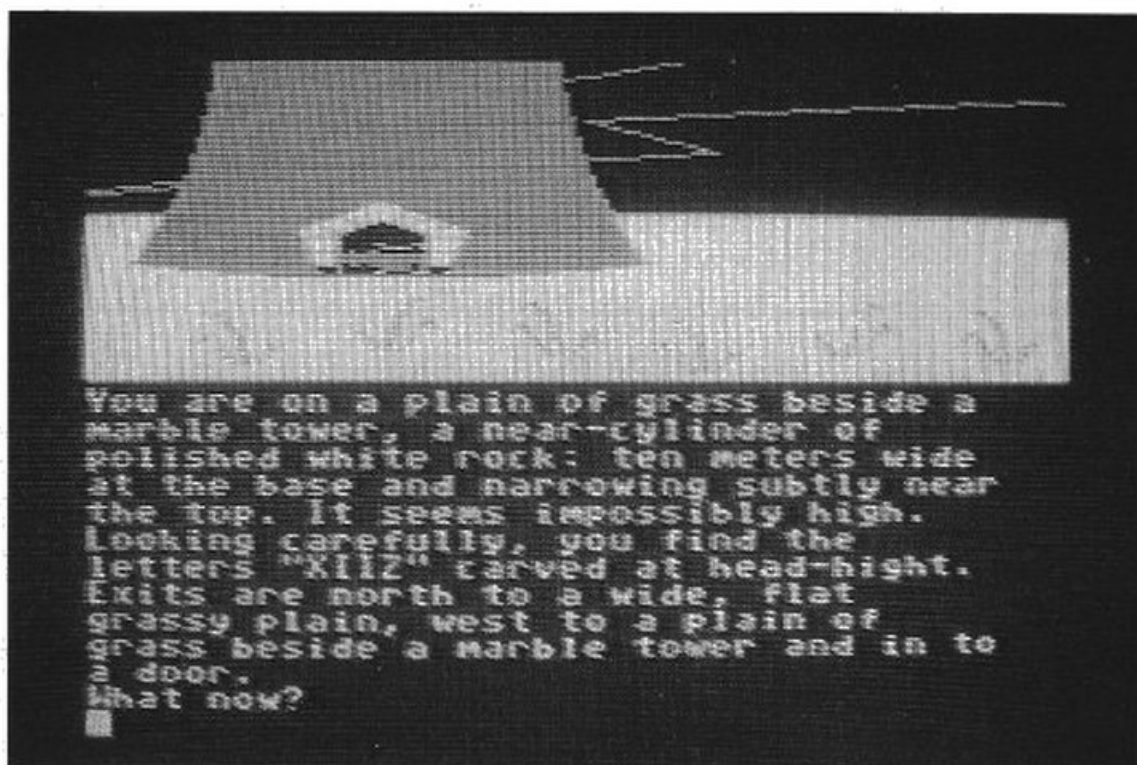
Nel regno di Baskalos la magia era infatti all'ordine del giorno, insieme a potenti e munifici maghi e ad animali parlanti, ma ora la fonte di questa magia è scomparsa, rubata dal solito malvagio di turno.

Compito del giocatore sarà quello di recuperarla, visto che si tratta appunto del Cristallo della Luna Rossa, e nel suo viaggio in questo mondo popolato di strane creature e ricco di tesori (nonchè di trappole mortali) si troverà ben presto affiancato da un dragoncello, So9.

Dovrete quindi procedere fra più di duecento locazioni, recuperando gli oggetti necessari al funzionamento di una decina di incantesimi a vostra disposizione (per esempio con un pugnale, ossia un DAGGER, potrete lanciare lo ZAP SPELL, ovvero attaccare magicamente un avversario), e nel contempo collezionando una serie di nove tesori che costituiscono il completamento alla ricerca del Cristallo.

Il vocabolario dell'avventura è piuttosto ricco, la grafica un pò schematica, ma rapida e di sicuro effetto (crea una certa atmosfera), e nel complesso il livello di difficoltà è discreto.

Quanto basta, insomma , a garantire parecchie ore di divertimento a ogni "avventuriero" che si rispetti.

Red Moon
Level 9 Computing

You are on a plain of grass beside a
marble tower, a near-cylinder of
polished white rock: ten meters wide
at the base and narrowing subtly near
the top. It seems impossibly high.
Looking carefully, you find the
letters "XIIZ" carved at head-hight.
Exits are north to a wide, flat
grassy plain, west to a plain of
grass beside a marble tower and in to
a door.
What now?

ADVENTURES

★★★★★

Titolo : HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY
Editore : Infocom
Configurazione : Disco

Creata nel 1978 da Douglas Adams come serie radiofonica per la BBC , la Guida Galattica per Autostoppisti ha subito avuto un enorme successo in Inghilterra e negli Stati Uniti, al punto di innescare addirittura una serie televisiva e poi una trilogia di romanzi, sempre firmati da Adams e tradotti anche in Italia da Mondadori sulle pagine di Urania fra il 1984 e il 1985.

Anzi, per agosto è imminente la pubblicazione del quarto (e per il momento finale)romanzo della serie, Addio e grazie per tutto il pesce,sempre su Urania.

Con il suo effervescente groviglio di invenzioni comiche al limite dell'assurdo e del grottesco , la Guida Galattica non poteva certo mancare di suscitare l' interesse dell'Infocom, per tradizione la più raffinata (e letterata) produttrice di avventure di solo testo sul mercato mondiale.

E, così la storia di Arthur Dent, il piccolo e grigio inglese che un bel giorno si trova ad assistere alla distruzione della Terra per lasciare spazio alla costruzione di una "circonvallazione intergalattica" subisce un'ennesima trasformazione per lo schermo del Commodore 64.

Il giocatore si risveglia nei panni di Arthur Dent un brutto mattino di giovedì, con la prospettiva di un bulldozer che sta per demolirgli la casa, e una volta scongiurato momentaneamente questo pericolo deve riuscire a imbarcarsi sull'astronave Vogon delle demolizioni galattiche per iniziare le sue peregrinazioni spaziali.

Il problema maggiore, a questo punto, sta nel riuscire a trovare un modo per comprendere le lingue di tutti gli alieni che popolano la galassia .... ossia nel trovare un Pesce Babele e nel riuscire a infilarselo in un orecchio (operazione che va intesa alla lettera).

Dopo di che, insieme al vostro amico Ford Prefect (altro autostoppista galattico), potrete godervi le poesie del capitano Vogon, farvi sbattere impunemente nello spazio e salire a bordo della Heart of Gold, la nuovissima astronave equipaggiata con la Propulsione a Improbabilità, per cercare infine di raggiungere la superficie del leggendario pianeta Magrathea e aggiudicarvi tutti i 400 punti del gioco.

Ma credete davvero che sia una cosa facile ?

Per riuscirci, oltre al vostro spirito logico dovrete scatenare anche la fantasia ...

Titolo : **COLOR ME**
Editore : Mindscape
Configurazione : Disco

Definire COLOR ME come un programma solo di grafica non sarebbe certo la cosa più esatta, si tratta infatti anche di un programma didattico e,volendo,di un gioco.

Dal punto di vista grafico COLOR ME permette di disegnare su Commodore 64 a colori (ne sono disponibili 16 diversi), utilizzando un joystick o una tavoletta grafica.

Ovviamente si possono selezionare anche diversi tipi di pennello: da quello più sottile a quello più largo; oppure si può scegliere di disegnare con lo spray qualora si vogliono ottenere effetti particolari.

Qualora si volessero riempire con un colore (sempre scegliendo tra 16 colori) aree di schermo molto estese è poi disponibile la funzione FILL.

Se poi doveste accorgervi che l'ultima cosa fatta non è corretta si può sempre ricorrere al comando OOPS! che cancella la ultima modifica apportata al disegno.

Tutti questi comandi di base sono riportati, per facilitare al massimo l'uso del programma e le scelte da fare, sopra l'area di lavoro.

Tra i comandi del primo menù di lavoro ve ne è uno che permette poi di accedere ad un secondo menù attraverso il quale si possono selezionare altri comandi.

Questi ulteriori comandi sono ad esempio lo ZOOM che permette di ingrandire una porzione della area di lavoro rendendo così più facile apportare piccole modifiche al disegno.

Un altro comando,sempre selezionabile da questo secondo menù,è quello che permette di spostare o di ricopiare una porzione di disegno cioè la doppia opzione di CUT & PASTE.

Se poi si volesse sovrapporre al disegno una scritta, ciò è possibile grazie alla funzione TEXT

Come comandi ancora disponibili ci sono poi quelli per le operazioni di salvataggio e caricamento delle figure fatte (ovviamente solo su disco) ed il comando stampa

Molto interessante è quest'ultima opzione che permette di stampare non solo su una stampante in bianco e nero,ma anche su una a colori, in modo particolare sulla OKIMATE 20

Da quanto detto(facilità di lavoro e immediatezza di funzionamento grazie a dei chiari menù,uniti alla possibilità di vedere subito stampato quanto fatto) si può adesso meglio comprendere quanto affermato inizialmente e cioè che COLOR ME, oltre ad essere un tool grafico è anche un programma didattico.

COLOR ME infatti può essere usato dai giovani anche per piccole cose :per fare disegni per la scuola,oppure più semplicemente per migliorare le capacità grafiche e la conoscenza dei colori.

E poi questo programma è adatto anche ad insegnanti e genitori qualora vogliano educare alunni e figli in maniera diversa dal solito, più nuova e più stimolante.

Per concludere resta da spiegare come tale programma possa essere considerato anche come gioco (naturalmente sempre dal punto di vista didattico)

La Mindscape,contemporaneamente all' uscita di questo suo programma , ha pubblicato anche delle raccolte di figure già pronte e che l'utente deve solo colorare con l'ausilio di COLOR ME (queste figure sono doppie e mentre una è già colorata ,

l' altra è solo con i contorni disegnati).

In pratica si tratta di qualcosa di molto simile, se non analogo, ai tradizionali libri da colorare solo che,in questo caso , il libro è sostituito dal computer e le pagine dallo schermo (da questo fatto nasce il nome del programma).

Naturalmente queste figure possono anche servire a genitori o insegnanti per creare nuove figure, oppure agli stessi bambini o ragazzi per delle proprie opere.

Quanto detto è tutto e non resta altro da aggiungere se non l'augurio di ottenere ottimi risultati e buon divertimento a chi deciderà di utilizzare COLOR ME.

Titolo : **PRINT MASTER**
Editore : Unison World Inc.
Configurazione : Disco

Questo programma , pur se rientra nella rubrica di questa rivista dedicata alla grafica ,si colloca a metà strada tra la grafica e l'utility : infatti esso permette di realizzare diversi lavori di utilità in cui, però è senz'altro dominante la componente grafica.

PRINT MASTER essenzialmente sarà utile a tutta la famiglia, potrà fare comodo ai giovani che amano realizzare cose interessanti con il proprio computer, così come a chi usa il proprio CBM 64 nel lavoro.

Questo package infatti permette di realizzare in modo semplicissimo: volantini,striscioni,biglietti (da quelli augurali a quelli di ringraziamento o di invito, etc.)e, una novità veramente molto utile, calendari mensili o settimanali (ovviamente personalizzati).

Ecco di seguito le caratteristiche di base del programma.

In ogni elaborazione si possono utilizzare 8 font (per font si intende un set di caratteri, uno stile), 11 bordi, 11 retini, 111 figure già pronte.

Per quanto riguarda i font disponibili essi possono essere utilizzati in tre dimensioni diverse (carattere pieno, vuoto o in 3D) e in due tipi (largo o stretto).

In ogni linea bisogna tenere d'occhio l'aspetto estetico da un lato e lo spazio necessario dall'altro, (certi font specialmente in 3D, ed il tipo allargato occupano più spazio , e su una riga permettono di scrivere meno caratteri) si può cambiare font, modo e tipo e ciò non è poco.

Per quanto riguarda i bordi tra cui scegliere, se si vuole bordare quanto fatto,alcuni tipi sono veramente interessanti e, se ben abbinati con il resto della composizione , possono dare ottimi risultati grafici.

Qualche parola in più, rispetto ai retini disponibili su cui non c'è molto da dire, la meritano invece le figure grafiche presenti sul disco programma.

La prima cosa che si nota caricando queste figure (è possibile previsionarle prima di scegliere quella che serve, e ciò è veramente molto comodo , perchè evita inutili perdite di tempo) è la loro incredibile definizione.

Tali figure possono essere sistemate nel vostro lavoro secondo composizioni prefissate oppure a vostra scelta.

E' possibile scegliere le dimensioni di tali figure tra tre formati.

Qualora le figure comprese nel programma non vi soddisfino , è disponibile, internamente a PRINT MASTER , un apposito tool per disegnare le proprie figure oppure per modificare quelle del programma .

Tale tool ha diverse funzioni tra cui la possibilità di invertire il disegno in negativo , di ruotarlo , di ribaltarlo, (alto/basso oppure destra/sinistra).

E' possibile stampare quanto realizzato per rendersi conto se è pienamente soddisfacente.

Tale tool permette ovviamente di caricare e salvare le figure realizzate.

Sono comunque già disponibili delle raccolte di figure già pronte per essere utilizzate con il PRINT MASTER e altre ne usciranno in seguito : tali edizioni sono curate dalla stessa casa produttrice del programma e da diverse Software House.

Si parlerà anche delle altre sezioni del programma (il tool di cui si è appena accennato è solo una delle sezioni del programma).

Tali sezioni permettono di realizzare biglietti di vario argomento,volantini,carte intestate (o comunque intestazioni di lettere), calendari e striscioni.

Tutti questi lavori possono essere eseguiti o in modo personalizzato (tutte le scelte vengono fatte dall'utente) o in modo automatico (vengono sfruttati degli schemi prefissati già presenti nel programma).

Una sezione è poi dedicata al settaggio del sistema (SETUP) : con essa è possibile selezionare il tipo di stampante che si intende utilizzare ,il numero di periferica che contraddistingue tale stampante e altre sue caratteristiche, i colori dello schermo (qualora quelli di base non vi soddisfino).

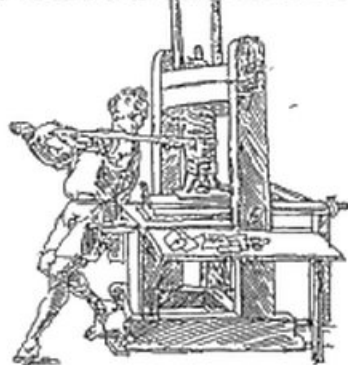
Fatto il vostro settaggio, questo viene salvato sul disco del programma per le utilizzazioni successive.

Tra le stampanti utilizzabili vi sono anzitutto le classiche MPS801/803 , la Okimate ed alcuni altri tipi di stampante.

Una volta fatto il SETUP e completata la vostra composizione,prima di passare alla stampa, questa viene previsionata :se vi soddisfa poi la si stampa altrimenti la si modifica

Utile è poi la possibilità di salvare su disco quanto fatto, qualora vi possa servire altre volte

Da quanto detto risulta evidente che questo programma è ben congeniato e permette, su CBM 64,di ottenere ottimi risultati,e ciò unito a una estrema facilità di utilizzo dato che si lavora per scelte successive su chiari menù

Per chi avesse dei dubbi sulle effettive facilità d'uso, va detto che il programma è corredato da un manuale che,oltre alle istruzioni tecniche, fornisce anche degli esempi e dei consigli pratici.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567
890!@#$% &*()_-=+[]:;"'/?<>,.

ABCDEFGH
IJKLMNO
PQRSTUV
WXYZabcdefg
hijklmnopqrstuv
wxyz123456789
0!@#$%&*()-_=+
[]:"/?,.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZabc
defghijklmnopqrst
uvwxyz123456789
0!@#$%&*()-_=+
[]:"/?,.

Print Master

YOU NEED
BANNERS

SOLUZIONI INTELLIGENTI

PER INTELLIGENZA DISTRIBUITA

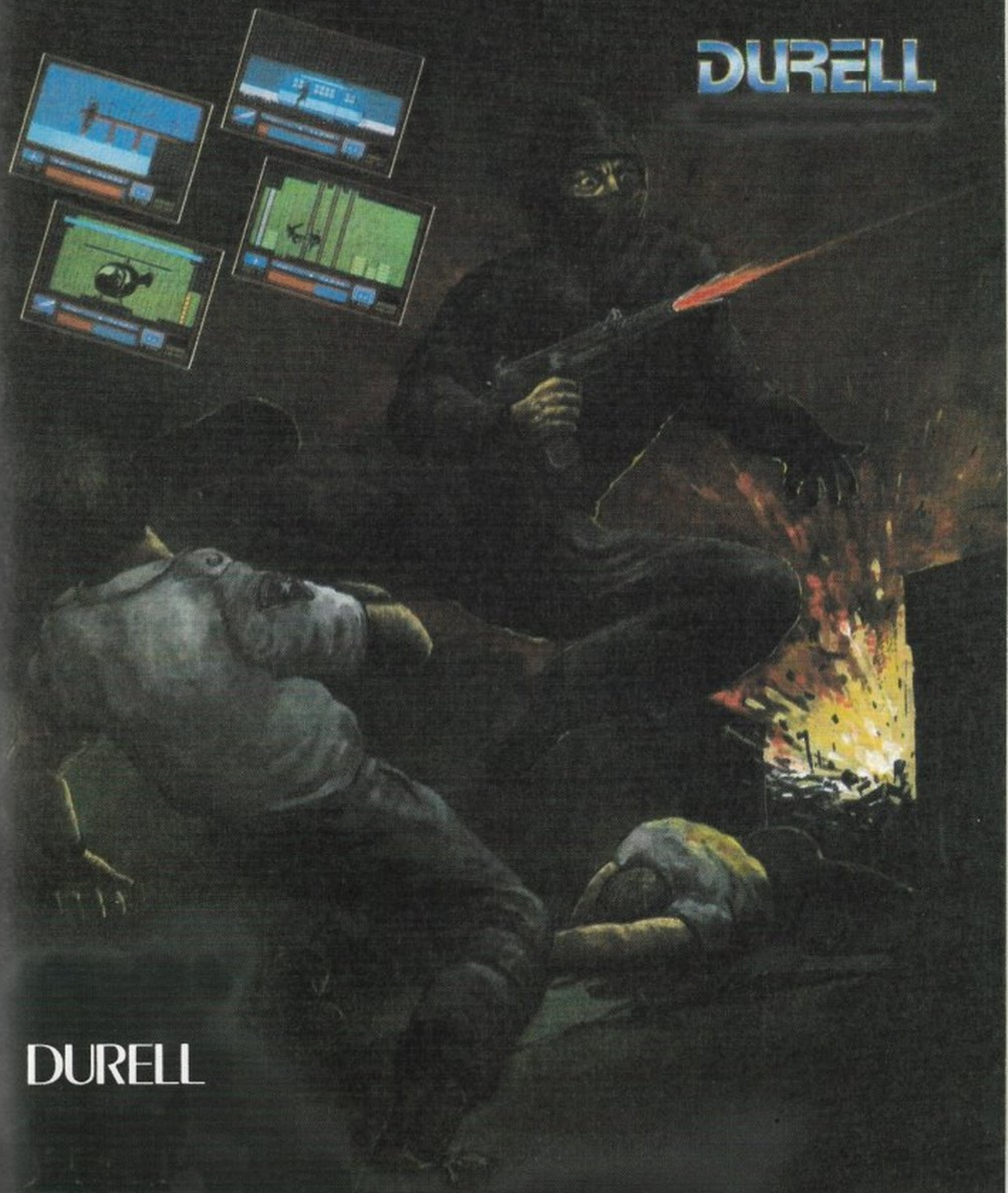
Punti Vendita presso i migliori negozi di arredamento, macchine e computer.

DUE A srl - Sede legale via Unione 3 - 20122 Milano
Ufficio Comm. Amm. via Ronco 18 - 22060 Carimate
Tel. (031) 780250-780276

SABOTEUR!

DURELL

DURELL

GRAPHIC & Music

Titolo : SHAPE LIBRARY ## 1,2,3
Editore : Baudville
Configurazione : Disco

Come era stato annunciato sulle pagine di questa rivista nell'articolo dedicato al programma Blazing Paddles (Baudville) sono ora disponibili tre aggiornamenti al programma sempre editi dalla Baudville.

Si tratta di raccolte di SHAPES, di CHARACTER SET (set di caratteri) e di alcuni disegni completi.

Per rinfrescare la memoria gli SHAPE sono delle piccole figure già pronte che possono essere utilizzate così come sono nei propri disegni,oppure possono essere modificati cambiando i colori,ruotandoli,ribaltandoli,etc.

I font invece possono essere utilizzati,dopo averli caricati da disco , semplicemente scrivendo con la tastiera.

Con questi aggiornamenti dunque, vengono notevolmente ampliate le possibilità creative degli utenti del programma Blazing Paddles (oppure della Animation Station cioè dell'equivalente per pad)

Ecco nei dettagli il contenuto dei tre package

Anzitutto vale la pena di ricordare il nome di questi repertori :

SHAPES & FONTS
SCIENCE
KID STUFF

Della prima non vi è molto da dire in quanto si tratta del repertorio più generico e più ampio dei tre.

Essa comprende circa una decina di set di caratteri di vario stile e dimensioni e oltre una ventina di raccolte di SHAPE di vario argomento.

BLOCK SERIF 20
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz1234567890
!$%^&*()+-=[]\:;',."<>?/
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

BRUSH STROKE 35
ABCDEFGHIJ
abcdefghijklmn
.,!?&$-1234567

La seconda library è invece specifica per argomenti di interesse scientifico; si spazia dalla matematica alla geometria dalla biologia vegetale a quella animale ed all'anatomia umana.

Senz'altro questo aggiornamento sarà più utile nel settore didattico, ad esempio per gli insegnanti che vogliano realizzare lavori per i propri alunni oppure per gli studenti nello svolgimento delle ricerche o di alcuni altri lavori.

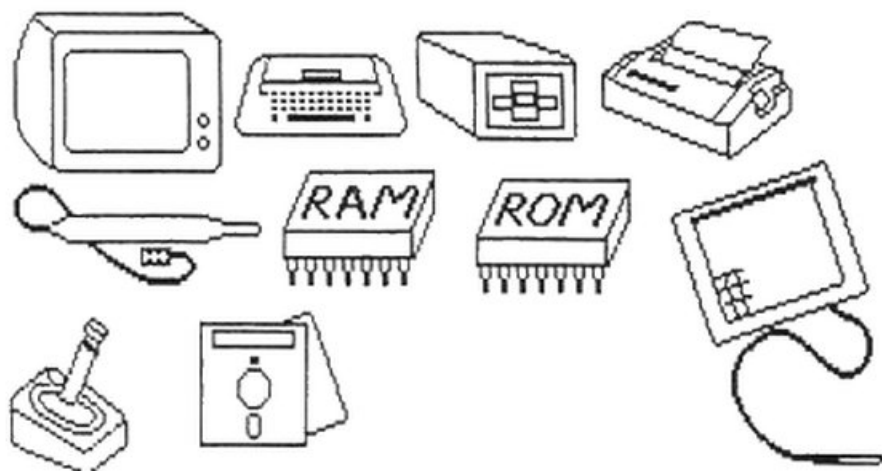
WATERFOWL II

La terza raccolta comprende invece alcuni set di caratteri veramente fantasiosi e senz' altro molto curiosi.

Inoltre vi sono diverse raccolte di shape di argomento piuttosto curioso : per esempio ve ne è una composta da figure di mostri, animali stilizzati, giochi, etc.

Si tratta insomma di un pacchetto che, oltre ad avere un utilizzo didattico-educativo , può essere anche utilizzato in campo ricreativo per disegni di fantasia.

Complessivamente dunque si tratta di un bel malloppo di utility che, oltre a rivelarsi utile a molti utenti,potrà dare una ventata di nuovo alla grafica multicolor su CBM 64.

Un'ultima annotazione riguarda la disponibilità in Italia di questi pacchetti grafici che ora è,finalmente,una realtà.

Roland DG

DXY 101
- monopenna
- 18 cm/sec
- precisione 0,1 mm

DXY 800A
- 8 penne
- 18 cm/sec
- precisione 0,1 mm

DXY 880 GP
- stesse caratteristiche del modello DXY 880
- interfaccia IEEE 488

DXY 980
- 8 penne
- 23 cm/sec
- precisione 0,05 mm
- emulazione HP-GL
- visualizzazione coordinate
- fissaggio carta elettrostatico

DXY 880
- 8 penne
- 20 cm/sec
- precisione 0,05 mm
- emulazione HP-GL

Tutti i Plotters Roland sono dotati di interfaccia seriale RS 232-C e parallela centronics (eccetto DXY 880 GP)

Precisi, affidabili, economici, i Personal Plotter Roland sono gli indispensabili partners per i vostri computers.

COMPUTER PERIPHERALS DIVISION

MILANO: Via L. da Vinci, 43 - 20090 Trezzano S/N
Tel. 02/4455741/2/3/4/5 - Tlx: TELINT I 312827

ROMA: Via Salaria, 1319 - 00138 Roma
Tel. 06/6917058-6919312 - Tlx: TINTRO I 614381

ROUTINES DI STAMPA DI PAGINE GRAFICHE

Anche in questo gruppo di programmi, come in quello delle routines di conversione, vi sarebbe un' ampia scelta,ora come ora.

Comunque,che valga la pena di essere illustrato ve ne è uno in particolare : SCREEN DUMPER della Micro W.

Si tratta di un programma che richiede l'utilizzo di una MPS801/803 e di un drive.

Esso permette di stampare in due formati al negativo o meno, pagine grafiche in formato Koala o Simons' Basic.

E' anche possibile stampare altri tipi di pagina grafica riallocando in memoria il programma stesso : niente di difficile poichè il programma fa ciò automaticamente tramite un semplice comando disponibile sul menù iniziale.

Un'altra cosa senz' altro interessante è il fatto che è possibile stabilire un dosaggio a piacere dei colori in fase di stampa potendo attribuire a ogni colore un valore di grigio diverso da quello automaticamente attribuitogli dal programma.

In pratica con un codice si stabilisce se sulla stampante un colore deve apparire in bianco, in nero o in uno dei due tipi di grigio disponibili.

Il tutto non deve spaventarvi perchè in realtà è ben più facile di quello che sembra a parole.

Il programma comunque , benchè di facile uso (in pratica si viene guidati dal programma stesso), è fornito di complete istruzioni interne : diverse pagine che possono essere caricate automaticamente da disco semplicemente scegliendo il comando INSTRUCTIONS dal primo menù.

Un altro programma che potrebbe essere compreso in questo gruppo è THE NORMALIZER di cui si è già trattato nel gruppo di programmi di conversione.

Titolo : PROFI PAINTER
Editore : Radwar Enterprises
Configurazione : Disco

PROFI PAINTER è il più recente programma di grafica HiRes per Commodore 64

Tra i numerosi programmi di grafica questo è il più innovativo per come permette di lavorare : si tratta di qualcosa molto simile al Mac Paint per Macintosch.

In pratica tutti i comandi sono sempre presenti ai bordi dell'area di lavoro per essere immediatamente disponibili : su tre lati sono presenti le icone delle varie opzioni di grafica vera e propria (figure geometriche, pattern, pennelli,etc.) mentre nella parte superiore sono presenti i comandi (OPTIONS,FILE,FONT,etc.).

In tale maniera disegnare, e bene, è facile per chiunque senza dover leggere alcuna istruzione.

Ecco di seguito i veri comandi di grafica.

Si può disegnare a mano libera con una scelta fra 16 tipi di pennelli e lo SPRAY.

E' possibile fare disegni di maggiore precisione utilizzando i comandi per tracciare linee oppure rettangoli,rombi,triangoli,cerchi,ellissi vuoti o pieni (nel caso delle linee o delle figure geometriche vuote è possibile scegliere tra 4 tipi di tratto o il tratteggiato).

E' anche presente l'opzione di FILL.

Inoltre si ha a disposizione un set di pattern con ben 32 tipi di retino (16 ridefinibili dall' utente) : tali pattern possono essere utilizzati sia per riempire delle aree (con FILL),sia nelle figure geometriche piene, sia al posto del colore pieno utilizzando i pennelli a mano libera.

Un'altra opzione permette di ritagliare delle figure per poterle trasferire in altri punti del disegno o per ricopiarle.

E' pure disponibile un comando di scroll per poter spostare l'area di lavoro più in alto o più in basso sul foglio oppure per passare addirittura all'altra metà del foglio

Si hanno a disposizione infatti due aree effettive di lavoro separate tra di loro per tutte le operazioni tipo cancellatura,salvataggio,caricamento,etc. ,ma facenti virtualmente parte di un unico grosso foglio (tanto è vero che è disponibile un comando per visualizzare, ovviamente con il disegno ridotto, tutto quanto il foglio : ciò è molto utile per organizzare al meglio l'impaginazione).

Sul disegno è poi possibile sovrapporre testi utilizzando o un set di caratteri standard oppure,a scelta, uno tra altri tre set di caratteri definibili dall'utente : comunque qualsiasi set si utilizzi, è possibile averlo in modo standard, in grassetto, in corsivo o sottolineato.

Per apportare grosse correzioni, naturalmente, è disponibile una gomma.

Per piccole correzioni vi è invece uno ZOOM che, ingrandendo l' immagine , permette di accendere o spegnere ciascuno dei 64000 pixels dello schermo, pure con lo ZOOM è disponibile uno scroll e per meglio orientarsi negli spostamenti con esso è riportato in un angolo, in formato normale,l'area in cui vi trovate.

Inoltre quanto viene copiato con l'opzione CUT (tagliare) non solo può essere riprodotto come è, ma può anche essere invertito specularmente, passato in negativo,ribaltato, ruotato, ridotto o ingrandito e,se si vuole,salvato su disco per essere utilizzato altre volte in

altre circostanze.

Circa i PATTERN (retini) e i FONT (set di caratteri), come si è già detto, sono definibili anche dall'utente : a tale scopo vi sono due aree di lavoro apposite già incorporate nel programma.

FONT e PATTERN ridefiniti possono essere memorizzati su dischetto per altri usi successivi.

Una volta che è stato fatto un disegno è possibile memorizzarlo su dischetto : il programma consente di salvare il disegno o per usi successivi sempre all'interno del programma oppure per poterlo stampare (HARDCOPY)

Nel primo caso il disegno sul dischetto può utilizzare anche pochissimi blocchi poichè viene salvato solo quello che è disegno e non la parte di foglio bianca cioè non utilizzata (questo grazie ad un particolare tipo di codice che interpreta il disegno non come schermo HiRes, ma come diversi caratteri ridefiniti).

Nel secondo caso il disegno occupa invece i soliti 32 blocchi tipici di uno schermo HiRes appunto per poter stampare il disegno con una delle tante routines di stampa in alta risoluzione.

L'ultima opzione disponibile è quella che permette di ridefinire i colori dello schermo (fondo bordo,disegno) per migliorare la visione.

Titolo : **CADPAK 64**
Editore : Abacus
Configurazione : Disco

Questo programma è qualcosa di ben più sofisticato di un normalissimo programma di grafica HiRes : infatti si tratta di un package piuttosto evoluto e con caratteristiche tali da soddisfare anche gli utenti più esigenti i quali vogliono ottenere sempre il meglio dal loro Commodore 64.

Dello stesso programma esistono due versioni sul disco sistema : una per penna ottica (la Abacus giustamente consiglia l'uso di light-pen di qualità) ed una per tastiera.

Del programma la Abacus curerà tra breve, la versione che prevede l' utilizzo di plotter : dal plotterino Commodore 1520 ai più sofisticati plotter quali per esempio i Roland oppure gli Hewlett Packard.

La versione che verrà qui considerata è quella invece che prevede l'uso di stampanti : le Commodore oppure altri tipi quali la Okimate (in nero o a colori),le Epson, etc.

Un'ultima cosa da ricordare circa le versioni di questo programma è che quella di cui parleremo ora è la più recente per il CBM 64 o per il nuovo C 128 in modo 64 : esiste poi anche la versione per C 128 in modo 128.

Fatte tali precisazioni si possono ora analizzare oltre al programma vero e proprio,le sue possibilità.

Appena si accede al programma si notano due cose : la chiarezza degli schermi che riportano sempre e solo l'essenziale,e poi l'estrema precisione e cura per quanto riguarda le misure.

Prima di iniziare il vero e proprio lavoro vengono richieste le dimensioni sia del foglio sia dell'originale che volete disegnare (dimensioni rapportate).

A questo punto si accede al menù principale che oltre a riportare tutti i comandi disponibili (per lo meno quelli di base dei quali taluni fanno accedere ad altri menù) segnala anche altre informazioni per esempio circa l'area su cui si sta lavorando, su cosa è presente nella seconda area disponibile,sul modo in cui vi trovate (scrittura o cancellazione) e sul colore con cui si disegna.

Tra i comandi disponibili anzitutto vi sono quelli di base come DRAW per il disegno a mano libera, oppure LINE, BOX,CIRCLE , RAYS, ARC, ELLIPSE per disegnare figure geometriche.

Selezionate queste funzioni spesso si accede ad un sottomenù per specificare ulteriormente il comando, per non dilungarsi troppo (di ogni comando si potrebbero trovare delle particolarità interessanti da far notare , ma per questo c'è,per fortuna, il manuale) si analizzerà solo una delle funzioni anzidette.

Ad esempio selezionando LINE si accede a un primo sottomenù che chiede che tipo di linea si vuole,se continua (SOLID) o tratteggiata (DASHED); poi si accede a un secondo sotto menù che chiede di scegliere la direzione della linea da tracciare e cioè se è un segmento di una linea spezzata (JOINTED) se è posizionata a caso (ANY), se deve essere orizzontale o verticale (HORIZZONTAL o VERTICAL), se è parallela alla ultima linea tracciata (PARALLEL TO LAST)oppure se è ad angolo retto.

Per riempire delle aree con un colore o un retino è disponibile la funzione FILL.

E' possibile poi modifi-

care i retini già presenti nel programma e crearsene di propri (che potranno essere salvati su disco per ulteriori utilizzazioni).

Ai vostri disegni è possibile aggiungere un testo .

Tale testo può utilizzare tutti i caratteri della tastiera Commodore oppure uno speciale font a scelta dell'utente che viene caricato da disco.

Un' apposita sezione del programma permette di elaborare dei propri font

I caratteri Commodore possono essere in formato normale oppure raddoppiato in altezza e/o larghezza.

Nei disegni si possono utilizzare anche dei simboli grafici particolari creati dall'utente : ovviamente tali figure fanno parte di raccolte che devono essere caricate da disco.

Per crearsi queste raccolte è sempre disponibile uno speciale sottoprogramma.

Tali cosiddetti OBJECTS possono essere utilizzati in formato normale oppure speculare o ruotandole, e contemporaneamente possono essere espanse in orizzontale e/o verticale.

Sul disco sistema è già presente una raccolta di tali figure così come tre font.

Se si sbaglia è disponibile una gomma, un comando per annullare l'ultima modifica al disegno e lo ZOOM per ingrandire una porzione del disegno.

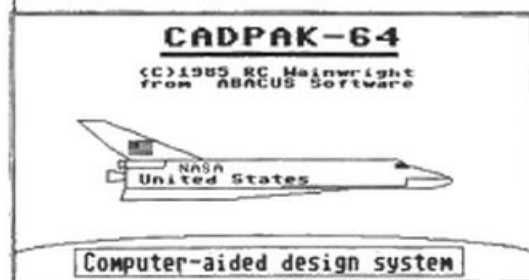
Per non dilungarsi troppo vale la pena di ricordare la funzione MEASURE che in ogni momento può fornire tutte le notizie (tenendo presente il rapporto che si era stabilito all'inizio) inerenti a punti e spostamenti del cursore sullo schermo.

Una volta realizzato un lavoro questo può ovviamente essere salvato su disco o stampato in due possibili misure.

La stampa naturalmente è molto curata e viene fatta dimensionalmente tenendo conto delle misure dell'originale,del disegno su schermo e del foglio.

Il manuale a tale proposito dà consigli su come procedere,nel caso si vogliano utilizzare fogli di dimensioni particolari per mantenere la caratteristica stampa proporzionale.

A questo punto per non scoraggiare eventuali utenti va detto che CADPAK 64 all'atto pratico è assai meno difficile di quanto sembri a parole,anzi , è un programma molto più semplice di altri che magari hanno una minore flessibilità.

Inoltre la Abacus correda CADPAK 64 di un manuale completo,dettagliato e estremamente didattico.

ROUTINES DI CONVERSIONE

Esse sono l' insieme di un gruppo di diversi programmi (in commercio ve ne sono quasi una decina) che permettono di convertire tra loro i disegni fatti con i diversi programmi di grafica (ogni programma di grafica salva i disegni in un suo particolare formato).

Quale è il vero scopo di questi programmi ?

Ebbene, ogni programma di grafica ha i suoi pregi e difetti e ovviamente possiede anche alcune funzioni che altri non hanno (ogni funzione al momento giusto può essere utile).

E' proprio a questo punto che,facendo comodo la possibilità di utilizzare più di un programma per modificare un disegno,diventano utili i programmi di conversione così da poter ottenere il massimo dal vostro Commodore.

Vi sono , però da precisare due cose : anzitutto questi programmi funzionano solo con il drive (quasi tutti i programmi di grafica sono per drive) e secondo,l'uso di tali programmi presuppone il possesso da parte dell'utente di almeno due programmi di grafica (cosa poi non irrealizzabile per gli utenti Commodore).

Tra i vari programmi di questo gruppo, tre sono i più interessanti : CHAMELEON, THE NORMALIZER, THE GRAPHIC INTEGRATOR.

Dei primi due non è possibile specificare chi li ha prodotti ma, essendo molto noti, per chi li volesse acquistare basta il nome; il terzo è invece della Inkell.

Tutti e tre i programmi possiedono delle funzioni di base comuni : comandi disco (LOAD, SAVE, RENAME ERASE, DIRECTORY, etc.) e visualizzazione della figura.

CHAMELEON è senz'altro quello più completo : permette infatti le solite conversioni (HiRes/HiRes, HiRes/Multicolor, Multicolor/HiRes,Multicolor/Multicolor) tra un elevato numero di programmi.

In HiRes si hanno : CAD PAK, DOODLE, FLEXIDRAW , GRAPHIC'S BASIC, LOGO, SIMONS' BASIC, SUPER EXPANDER, THE TOOL,VIDEO BASIC C-64 STANDARD SCREEN.

In Multicolor si hanno invece : BLAZING PADDLES, GRAPHIC'S BASIC, KOALA,MICRO ILLUSTRATOR, PERIPHERAL VISION, SIMON'S BASIC SUPER EXPANDER, VIDEO BASIC, C64 STANDARD SCREEN.

Nonostante tutte queste possibili conversioni l'uso è facilissimo grazie a due comodi menù per fare le scelte.

E' anche possibile modificare i colori delle figure caricate prima di risalvarle.

Il programma è anche corredato da istruzioni che normalmente non servono.

THE NORMALIZER rispetto al programma precedente è senz'altro più limitato.

Infatti converte fra loro i seguenti formati : DOODLE,THE PRINT SHOP,BLAZING PADDLES,KOALA, PAINT MAGIC.

Esso presenta,però due funzioni molto importanti e utili : consente di invertire lo schermo al negativo e permette di stampare il disegno caricato.

La stampa può essere fatta con la MPS801/803,o con la MPS802.

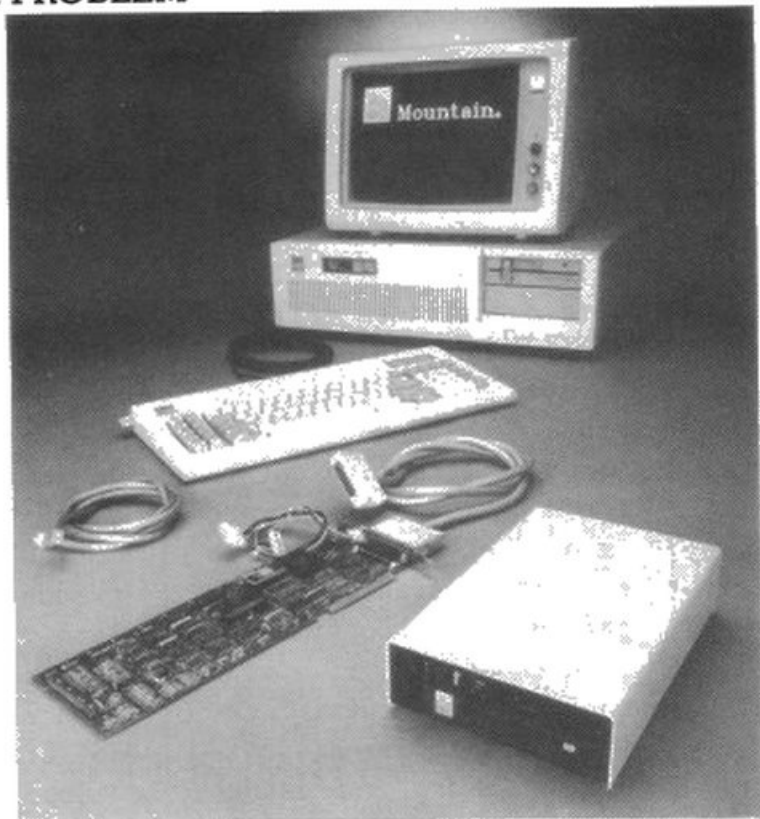
THE GRAPHIC INTEGRATOR presenta più o meno le stesse caratteristiche dei due programmi citati.

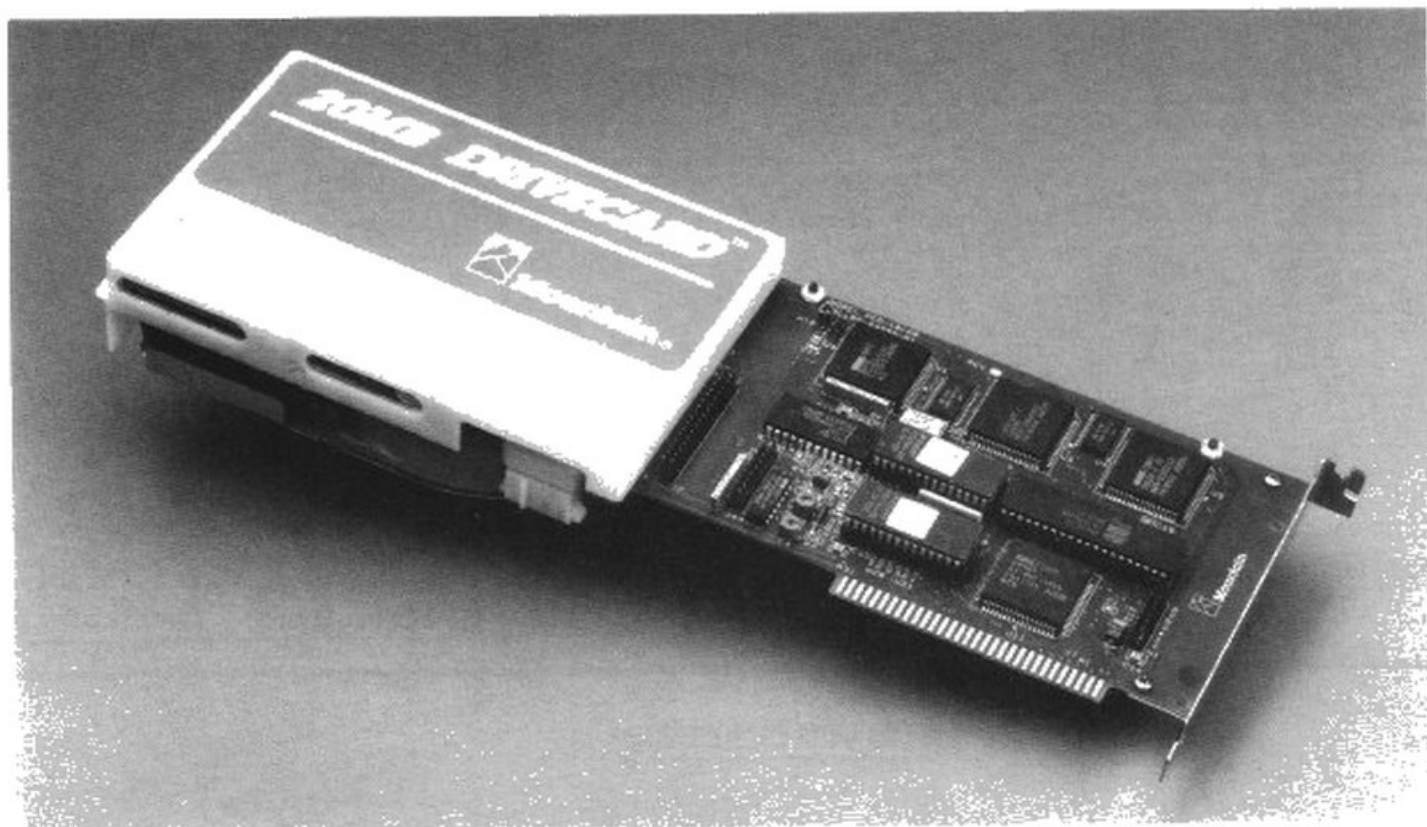
La vera novità è data dal fatto che permette di poter integrare i disegni con i file di alcuni word processor : si dispone di grafica e testo integrati con una spesa non eccessiva.

MINI MOUNTAIN EXTERNAL TAPE BACKUP

FOR IBM® PC AT™

WHEN SPACE IS A PROBLEM

FAST, SECURE, EASY-TO-USE TAPE BACKUP

MOUNTAIN DRIVECARD™

HARD DISK AND CONTROLLER ON ONE PLUG-IN CARD

Titolo : **MUSIC CONSTRUCTION SET**
Editore : Electronic Arts
Configurazione : Disco

Forte dei clamorosi successi ottenuti dopo la presentazione di Racing Destruction e di Adventure Construction Set , la EGA ha pensato bene di applicare questa fortunata ed efficace tecnica di programmazione anche nel campo dei programmi musicali, realizzando così questo apprezzabile strumento di lavoro che ha tutte le carte in regola per riscuotere il favore di ogni appassionato musicista.

Prendendo spunto da alcuni recenti programmi musicali, quali Music Shop e Master Composer , l'Electronic Arts ha fatto dell'immediatezza e della semplicità le caratteristiche principali di MUSIC C.S., creando all'interno del programma stesso degli utilissimi menù di lavoro ben articolati e molto versatili.

L'unica schermata del programma è di tipo scorrevole, al fine di offrire all'utente una visione omogenea e mai frammentaria sia del pentagramma vero e proprio , sia dell'elenco di tutti i comandi e di tutte le opzioni di lavoro.

A differenza di Music Shop, per esempio, le pagine pentagrammate non si alterneranno sullo schermo,ma scorreranno orizzontalmente sino all' ultima nota o battitura della vostra composizione.

Tutto questo è efficacemente regolato da un comando di scrolling che potrete utilizzare,incrementandone eventualmente la velocità e stabilendone i parametri di scorrimento.

Analogamente, il menù che comprende tutti i caratteri musicali disponibili è sempre presente nella parte inferiore dello schermo e si potrà così scegliere, molto comodamente, ogni tipo di nota, selezionandola con lo stesso apposito cursore che presiede allo scrolling delle pagine e a tutti gli altri comandi.

Con il joystick infatti si controlla la classica "manima" che può muoversi da una parte all ' altra dello schermo,amministrando tutte le varie opzioni; risulta quindi palese l'immediata facilità e continuità di utilizzo che rendono questo programma un indispensabile strumento sia per chi si accosta per la prima volta al linguaggio musicale elettronico sia per l'utente più smaliziato ed esigente.

In particolare, è possibile gestire completamente tutto ciò che viene scritto sul pentagramma , utilizzando le opzioni che permettono un vero e proprio collage di tutte le partiture migliori e di tutte le annotazioni musicali desiderate, offrendo inoltre la possibilità di riprodurre,trasferire ed,eventualmente,eliminare qualsiasi porzione del brano scritto.

Dopo avere elencato così sommariamente tutte le caratteristiche principali e,peraltro, essenziali di MUSIC C.S., è doveroso ricordare quelle che sono le vere qualità originalissime che contraddistinguono e singolarizzano il programma.

Innanzitutto,dopo avere scritto i vostri brani,potrete selezionare gli strumenti con cui mandarli in esecuzione, utilizzando allo scopo uno speciale sintetizzatore musicale realizzato nell'ambito del programma stesso.

La vera 'chicca' di questo programma,però, è decisamente destinata ai più esperti musicisti : è possibile infatti, stabiliti alcuni particolari

parametri, elaborare originali e perfetti arrangiamenti delle vostre melodie,deputando al vostro calcolatore la parte più complicata e più impegnativa di questa realizzazione.

Inoltre si possono aggiungere testi a piacimento ai vostri brani, definendoli ulteriormente in completezza e versatilità

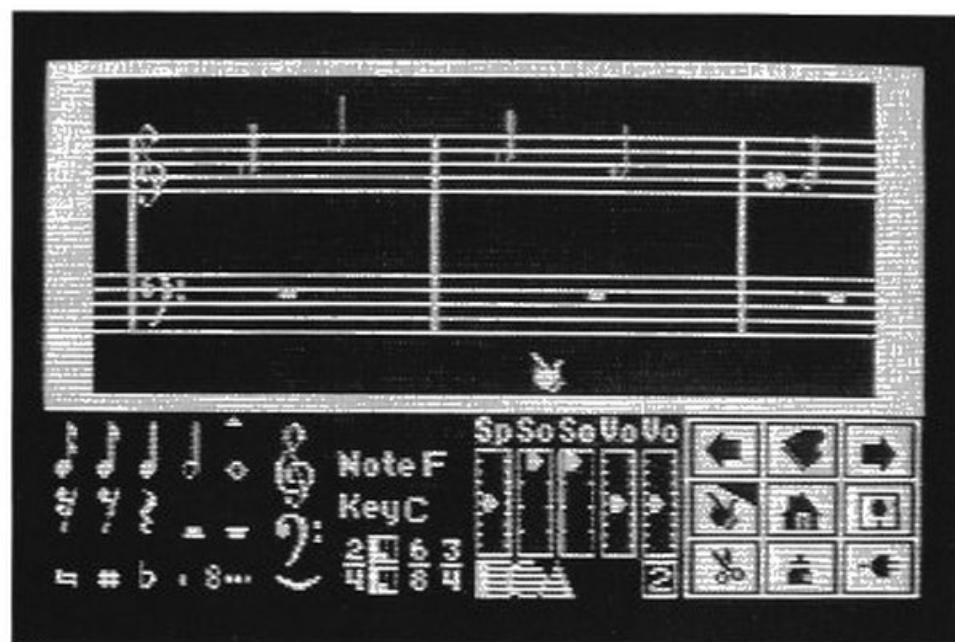
In MUSIC C.S. è inoltre contenuto un simpatico passatempo musicale di tipo didattico che potrà servire soprattutto agli utenti meno esperti.

Infine, sul supporto magnetico di questo programma è contenuta una vasta biblioteca di brani che sarà possibile ascoltare ed eventualmente,modificare e correggere a proprio piacimento.

MUSIC C.S. è dunque un ottimo programma, realizzato in maniera davvero efficace che può soddisfare anche le esigenze del più incallito musicista e si impone notevolmente su tutti gli altri programmi di questo genere, grazie alla sua apprezzabile originalità e freschezza.

Una nota di merito va fatta anche all'esauriente manuale di istruzioni che, oltre a offrire dettagliate descrizioni di tutti i comandi, include anche una sezione didattica, ben sviluppata,destinata a tutti coloro che desiderano imparare a scrivere e a comporre brani musicali.

Notevole è anche la grafica di MUSIC C.S. che, particolarmente curata, e semplifica al massimo la immediatezza del programma e la versatilità d'utilizzo,permettendo inoltre una completa gestione dei colori e degli elementi che appaiono sullo schermo.

La EGA ha fatto centro ancora una volta, presentando questo eccellente programma musicale,realizzato con tutta l'esperienza e la perizia di questa fortunata e apprezzata Software House.

DESERT FOX

CBM64/128

Titolo : **COMPUZZLER**
Editore : Uptown Software
Configurazione : Disco

Uno dei più comuni e rilassanti passatempi,durante le lunghe ore delle giornate estive, è sempre stata la classica raccolta enigmistica con le tanto amate e sofferte parole crociate.

Chi infatti, non si è mai scervellato,almeno una volta ,per completare questo o quello schema,alla ricerca di parole incredibili e definizioni così astruse ?

Per gli appassionati enigmisti, ciò che stiamo per presentare,sarà davvero musica per le proprie orecchie.

COMPUZZLER infatti,trae spunto proprio dai giochi di parole crociate per ricreare sullo schermo del vostro computer numerosi e avvincenti schemi da risolvere e da completare, all'insegna della più raffinata e complicata enigmistica.

Innanzitutto vi è da mettere bene in evidenza il fatto che questo programma è stato realizzato completamente in inglese e,sinceramente,non si può non considerare attentamente questa caratteristica,onde evitare di rimanere delusi,vittima di una scarsa padronanza della lingua.

Purtuttavia,data l'ottima realizzazione e,soprattutto,la relativa semplicità e arrendevolezza dei primi schemi da risolvere , COMPUZZLER può tramutarsi in un ottimo strumento didattico ed educativo , se non in una eccellente occasione per verificare e mantenere in esercizio la propria conoscenza della lingua inglese.

Date le premesse,non si può non apprezzare immensamente questo programma, proprio in virtù della serietà e della completezza con cui è stato realizzato.

All'interno di COMPUZZLER infatti,oltre ad esserci ben 57 schemi già pronti per l'uso,sussiste la possibilità di crearne dei nuovi,a proprio piacimento,realizzandoli magari in lingua italiana.

Inoltre, il meccanismo che gestisce la creazione di nuovi schemi si dimostra molto flessibile e consono alle esigenze dell'utente che,ad esempio, potrà immettere le varie definizioni senza limiti ne' di spazio, ne' di memoria,potendo così dar vita a giochi di parole crociate davvero degni di competere con quelli pubblicati sulle riviste specializzate.

I 57 schemi presenti sono organizzati attraverso tre livelli di difficoltà e, in base a questa divisione,aumenta proporzionalmente la loro grandezza .

Vi è inoltre la possibilità di inserire, durante il gioco,uno speciale meccanismo di verifica,gestito dal computer,che avvertirà il giocatore,qualora sbagliasse a scrivere una definizione,rimuovendo direttamente dallo schema le lettere errate.

Purtroppo,però per gli enigmisti meno esperti, e forse, un po' sleali, COMPUZZLER non prevede la possibilità di rivelare l'esatta soluzione degli schemi, lasciando questo compito alla vera abilità del giocatore.

Purtuttavia si può accedere a vere e proprie schermate di HELP che faciliteranno ulteriormente la comprensione e la risoluzione di questo gioco.

E' stato inoltre realizzato un efficace indicatore di gioco che,sovrapponendosi momentaneamente allo schema prescelto,permetterà un rapido e utilissimo sguardo d'insieme di tutte le definizioni , affiancate dai corrispon-

denti vocaboli scritti più o meno interamente, offrendo al giocatore un ottimo ausilio per analizzare attentamente gli enigmi e per concentrarsi efficacemente nella risoluzione del gioco.

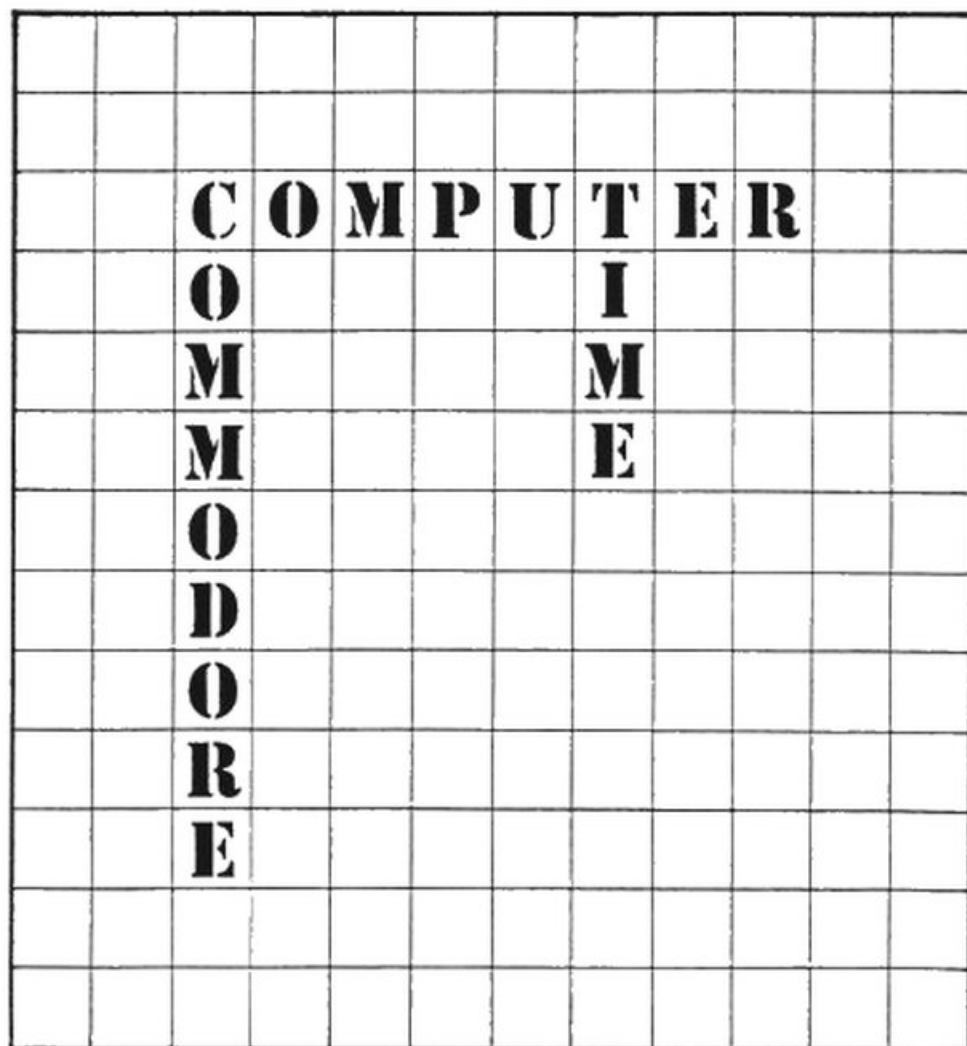
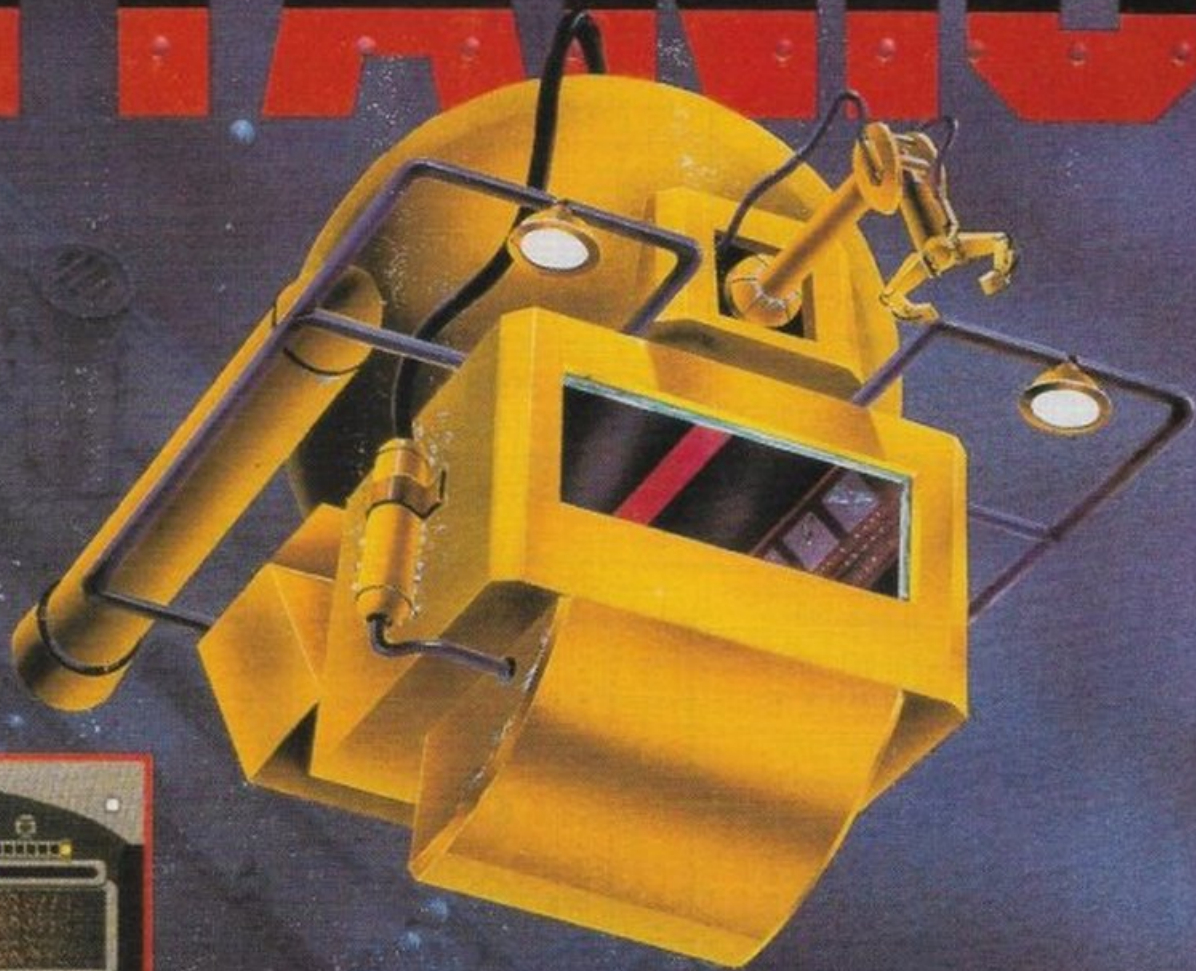
Anche dal punto di vista grafico, COMPUZZLER vi lascerà davvero a bocca aperta: oltre a poter combinare a piacere, i colori rispettivamente , dello schema e dello schermo di gioco, è possibile selezionare il tipo di caratteri usati per comporre i vocaboli all'interno dello schema stesso, potendo scegliere fra 8 diversi tipi di scrittura .

Ciò aiuta molto l'utente a impostare queste caratteristiche del programma, per evitare o ridurre al minimo, i fastidi provocati da una eccessiva luminosità o chiassosità dello schermo di gioco, enfatizzando al massimo la facilità di consultazione e di utilizzo degli schemi di COMPUZZLER

Questa è davvero una delle caratteristiche vincenti di COMPUZZLER, dati soprattutto, i lunghi periodi di gioco ininterrotto che saranno necessari per venire a capo di tutti gli enigmi celati nel programma.

Ad ogni modo, si dimostrerà molto efficace, se non indispensabile, l'ausilio di un buon dizionario di sinonimi in inglese, per comprendere a fondo e completare gli schemi di queste parole crociate computerizzate.

All'interno del programma, non va dimenticata la possibilità di gestire direttamente i comandi del DOS per l'unità a disco , potendo così facilmente organizzare e archiviare gli schemi non completati o le creazioni degli utenti.

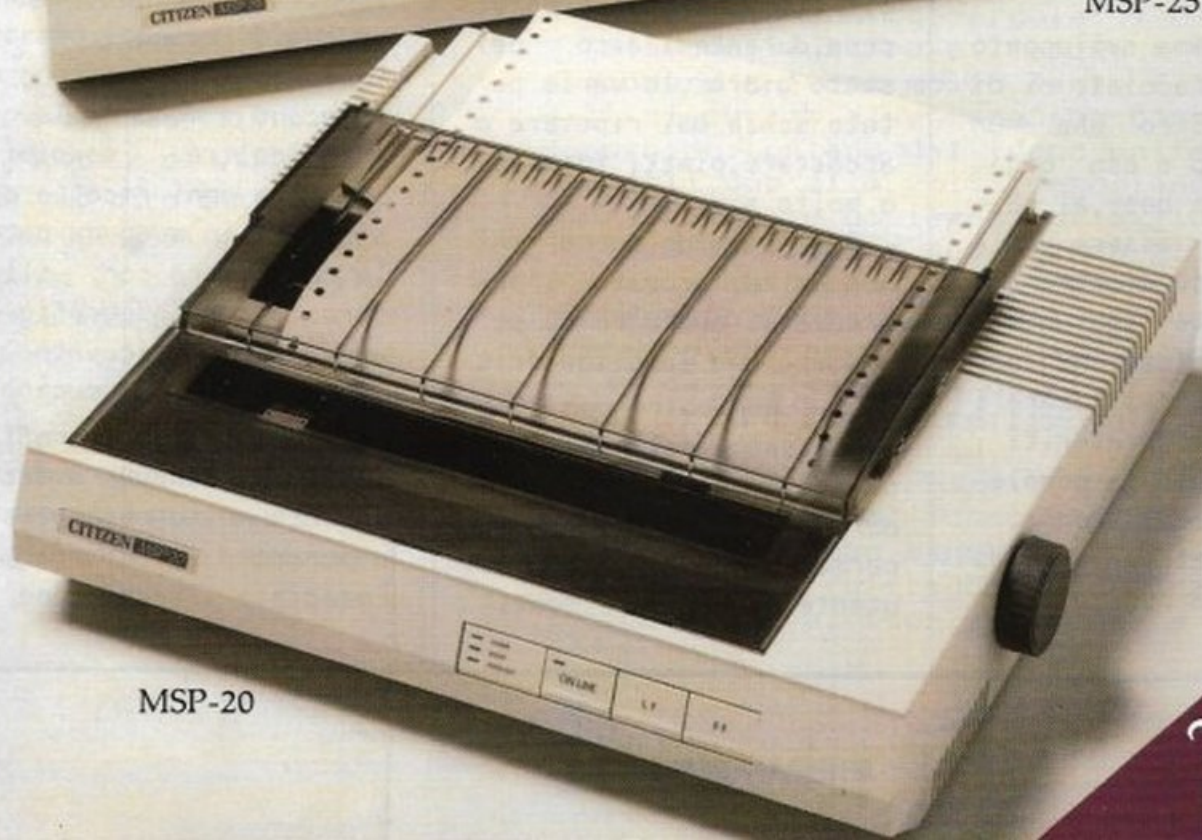
Per chi ama i cruciverba e non disdegna una lingua straniera, COMPUZZLER rappresenterà senz' altro un ottimo e intelligente programma di gioco, ma anche chi non apprezza particolarmente questo tipo di passatempo, sarà attratto e davvero stregato da questo programma, potendo così scoprire nuovi orizzonti e nuovi impieghi, nell'ambito ricreativo , del proprio computer.

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-20 ED MSP-25 200/50 cps

Elevata Velocita' e Flessibilita'
Elegante e Facile da Usare
Eccellente Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-20 e MSP-25 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.
Altissima velocita' di uscita: 200 cps
Superba Qualita' Corrispondenza NLQ: 50 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti
Buffer Standard da 8K

MSP-25

MSP-20

2 ANNI DI GARANZIA

Titolo : **MICRO COOKBOOK**
Editore : Commodore Business Machine
Configurazione : Disco

Avete mai sognato di diventare acclamati Chef di fama internazionale , di preparare deliziosi capolavori gastronomici o,semplicemente di fare una sorpresa ai vostri amici, improvvisandovi cuochi di eccezione e confezionando loro prelibati manicaretti ?!

Bene,per tutti gli appassionati e,naturalmente le appassionate gastronome,questo programma di sicuro soddisferà e permetterà loro ogni possibile velleità culinaria,richiedendo un minimo di impegno e sacrifici davvero irrilevanti.

Stiamo parlando,infatti di MICRO COOKBOOK,ovverosia,come dice il nome, di un libro di cucina computerizzato : chi l'avrebbe mai detto ?

Il programma sviluppato su ben due facciate di disco,non è altro che un potentissimo e ben organizzato data base,al quale,oltre ad essere già contenute 160 ricette complete,potrete aggiungere tutte le indicazioni necessarie per realizzare i vostri piatti preferiti , organizzandoli in completi e dettagliati menù .

Innanzitutto,vi è da dire che non è possibile paragonare MICRO COOKBOOK a nessun altro tipo di data base che,magari,i vari appassionati gastronomi si saranno realizzati tempo fa.

Questo programma infatti,permette una completissima gestione di qualsiasi aspetto inerente alla preparazione e alla composizione di ogni ricetta , prevedendo versatili schermate di lavoro attraverso le quali sarà possibile suddividere le varie pietanze,in base al nome, al contenuto calorico, e al tipo di ingredienti impiegati.

Inoltre,sarà possibile organizzare un menù omogeneo,valevole per una settimana,fornendo al computer la lista delle pietanze desiderate e lasciandogli il compito di suddividere,durante l'arco dei sette giorni,le varie portate senza mai ripetere o accostare,piatti identici o molto simili.

Ad ogni modo anche chi non ha mai provato l'ebbrezza di cucinare da se' nemmeno una semplice frittata , non potrà non essere attratto dall' estrema chiarezza e immediatezza di questo programma che permette ad ogni tipo di utente un rapido e gratificante approccio all'arte culinaria.

Ogni ricetta,infatti , viene gestita attraverso due differenti tipi di archivio che forniscono, rispettivamente l ' esatta composizione e il dosaggio degli ingredienti e le modalità di preparazione.

Queste schermate di lavoro sono,peraltro,davvero ben curate ed esaurienti e,nonostante che il programma sia realizzato in lingua inglese,riescono davvero semplici e immediate da capire e da mettere in pratica.

Inoltre,anche chi non possiede una discreta conoscenza di questa lingua potrà sfruttare ottimamente MICRO COOKBOOK,scrivendo le proprie ricette e archiviandole attraverso un rapido e semplicissimo insieme di comandi che gestiscono i menù di lavoro

E' inoltre possibile stampare ogni ricetta desiderata,in modo da poterla completare con illustrazioni o fotografie dimostrative ,ricavate da un vero testo di cucina.

L'impostazione grafica di MICRO COOKBOOK è decisamente molto essenziale e permette una chiara e immediata informazione o

consultazione, senza fuorviare o confondere l'utente con inutili e ingombranti disegni o sprite di alcun tipo.

Le schermate d'archivio infatti,si realizzano in ampi e comodi spazi di lavoro che potrete organizzare e riempire a vostro piacimento ,rendendo la vostra composizione il più chiara possibile.

Vi è davvero di che sbizzarrirsi : nella biblioteca contenuta nel programma infatti,si passa da una semplice Mousse al cioccolato alle Fettuccine Alfredo,e da un sofisticato Chili con carne a una elaborata e gustosa salsa di scampi.

Non mancano numerose varianti per preparare un delizioso Entrecote ed è stata ben curata anche la sezione riguardante i contorni e le salse.

Il tutto degno,naturalmente, di un Chez Maxim o di un nostrano Gualtiero Marchesi,ma all' insegna della facilità e della rapidità di utilizzo.

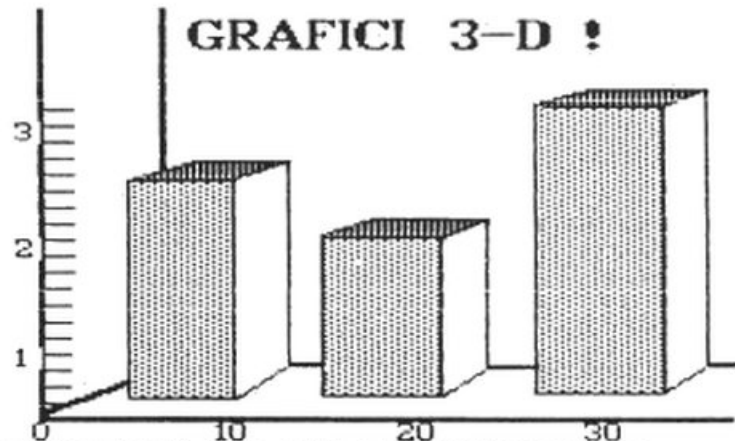
Si può dire che questo MICRO COOKBOOK sposi felicemente la causa delle "computeriste" spesso trascurate e costrette a subire il fascino,alla lunga decisamente tedioso,di astronavi,cannoni laser , intrepidi esploratori o , peggio ancora,di noiosissimi gestionali e complicate utility.

Qualcosa di veramente nuovo quindi,è stato realizzato per il nostro CBM 64,invadendo amichevolmente anche il Sancta Sanctorum dei vari Pinin Cipollina e Luigi Veronelli,dimostrando così un validissimo e versatile impiego delle tanto acclamate potenzialità degli Home Computer di questo tipo.

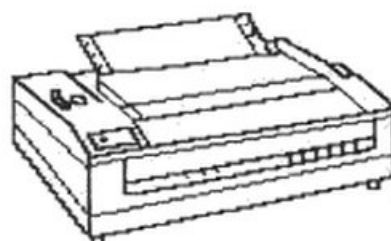
```
M O U S S E   C I O C C O L A T O
-------------------------------------------
| Serves:   4-6  Class: DESSERT            |
|                                          |
| Calories: ----                           |
|------------------------------------------|
| QTY  MEASURE PREPARED INGREDIENT         |
|------------------------------------------|
|250 g         pezzetti cioccolato         |
|                       fondente           |
|30  g                  burro              |
|4     ctav             acqua              |
|5             tuorli   uova               |
|              senza                       |
|              albumi                      |
|1     ctav             rum                |
| Directions:                              |
| Mettere in una casseruola il ciocco-     |
| lato con il burro e l'acqua e far        |
| fondere a fuoco molto lento finche'      |
| il miscuglio diventera' un composto      |
| morbido.Lontano dal fuoco unite i        |
| tuorli,uno alla volta,mescolando con     |
| un cucchiaio di legno,poi aggiungete     |
| il rum.Montate a neve ferma gli albu     |
| mi e incorporateli delicatamente al      |
| composto.Versate il tutto in uno         |
| stampo dai bordi alti,della capaci-      |
| ta' di 1 litro e un quarto e passate     |
| nel frigorifero a raffreddare per        |
| tutta una notte.                         |
|                                          |
| N.B.:lontano dal fuoco,significa at-     |
| tendere qualche minuto perche' il        |
| composto si raffreddi;incorporare il     |
| cioccolato ai tuorli                     |
|                                          |
```

The NEWSROOM DEMO MAGAZINE

N.1 — anno III 1 copia Lit.1000

Benvenuti nell'affascinante mondo della cronaca e della notizia!!!
Newsroom e' infatti,un incredibile programma che vi permettera' di creare a vostro piacimento,gironali,quotidiani,bollettini e mille altre composizioni giornalistiche come i veri giornalisti!Avrete inoltre a disposizione un'intera readazione nella quale potrete organizzare i vostri articoli,scegliere le foto piu' sensazionali,impaginare i vostri scoop piu' importanti,dilaogare via modem con altri "giornalisti" e,infine,mandare in stampa tutto l'insieme delle vostre realizzazioni!!!Non e' incredibile?
Ma non e' tutto!Newsroom infatti,vi da' la possibilita' di disegnare sullo schermo per realizzare grafici o realizzazioni del tutto personali da includere negli articoli,offrendovi un vero e poprio laboratorio grafico.Qui,oltre a poter disporre di ben 6 diversi tipi differenti di

caratteri con cui organizzare la stesura dei vostri articoli,contiene una ottima opzione dedicata a tutti gli appassionati disegnatori che potranno cosi' includere nelle notizie i loro interessanti capolavori.

INCREDIBILE!!!!!

La biblioteca di immagini,contenuta nei dischi data di newsroom,contiene piu' di 600 immagini di ogni tipo che potrete scegliere per comporre e realizzare le vostre istantanee piu' stupefacenti e piu' esaltanti,per corredare i vostri articoli di un'ottimo supporto visivo.
Sono previste,inoltre,altrettante imma

gini,che ,articolandosi su due nuove facciate di floppy disk,andranno prossimamente ad arricchire il vostro gia' corposo patrimonio grafico.

E' IRRESISTIBILE!!!

Non si puo' infatti non provare questa incredibile realizzazione della Springboard Software,ricca di caratteristiche stupefacenti e di una versatilita' estrema. Potrete muovere i primi passi sulla strada del grande giornalismo,magari anche sportivo,utilizzando al massimo questo stupefacente Newsroom,imparando i primi rudimenti del giornalismo grazie all'estremo realismo con cui e' stata curata e portata alla luce ogni fase e ogni aspetto di questo programma.

Titolo : **THE NEWSROOM CAMERA**
Editore : Headbanger's Import
Configurazione : Disco

All'apparenza sembrerebbe un nuovo programma di routines di conversione grafica,ma in realtà, non è così.

In pratica riempie quello che poteva sembrare un buco del programma Newsroom della Springboard.

Il Newsroom (certo uno splendido programma per chi vuole usare il CBM64 in molti lavori)presentava il piccolo difetto di essere limitato a se stesso,in pratica se uno voleva avere qualche figura particolare doveva disegnarsela col tool del programma stesso.

Certo una tale cosa,almeno per i meno abili nel disegno,poteva risultare seccante poichè avrebbe fatto senz'altro più comodo poter utilizzare disegni già pronti,ma fatti con altri programmi di grafica.Tale problema,ora è stato risolto da questo programma.

THE NEWSROOM CAMERA permette in pratica di caricare disegni fatti con diversi programmi di grafica,di risalvarli in forma di schermate standard in HiRes e/o (questa è la cosa più apprezzabile) di salvarne un particolare (presocchè tutto il disegno) in formato adatto ad essere caricato e utilizzato dal Newsroom (viene fatto ciò che veniva realizzato con l'opzione Photolab).

Se si vuole è possibile prima di salvare la ' foto ',apportare alcune modifiche.

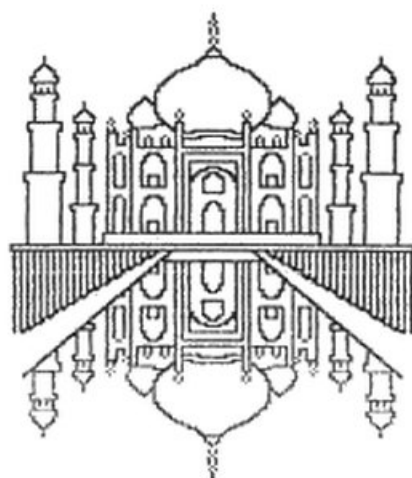
I disegni che possono essere utilizzati sono anzitutto quelli fatti con i seguenti programmi :Koala,Blazing Paddles, Paint Magic,Doodle.

Oppure si possono caricare schermate standard in HiRes cioè,per esempio quelle fatte con Flexidraw, Panorama,Profi Painter,Printshop,etc.

Ovviamente con le altre routines di conversione è in realtà,possibile utilizzare qualsiasi pagina grafica nel Newsroom (anche le figure ottenute con il digitalizzatore così da comporre un vero e proprio giornale con testo,grafica data da disegni e foto vere e proprie !)

Così se prima il Newsroom presentava un difetto agli occhi dei più esigenti ora invece è perfetto.

Perfetto per chi usa il C64 a livello amatoriale e ha scarse capacità grafiche,poco tempo e,soprattutto, per chi già da un Commodore vuole delle prestazioni semiprofessionali (per chi cioè vuole farsi un giornale vero e proprio o dei volantini , dei manifesti,etc.) pur spendendo delle cifre limitate.

Il programma presenta una grandissima facilità d'uso,sia perchè tutti i comandi sono scelti da menù,sia perchè gli stessi comandi sono ridotti all'indispensabile.

Titolo : **JANE**
Editore : Arktronics
Configurazione : Disco

Questo è un potente integrato per Commodore 128 (in modo 128) composto da tre programmi : JANEWRITE JANEFILE,JANECALC.

E' possibile passare da un programma all' altro senza dover resettare o spegnere il C128 semplicemente tramite un semplice comando : ovviamente i dati in memoria non vengono persi poichè, prima che venga caricato il nuovo programma, viene chiesto se li volete salvare.

Di questo programma esiste una versione in inglese e una in francese.

Queste due versioni sono perfettamente identiche sia nei comandi , sia nel funzionamento e sono entrambe su due dischetti : uno che contiene il vero e proprio programma e l'altro che riporta tutti gli Help.

Le uniche differenze sono date inzitutto dalla lingua in cui sono scritti i programmi (e gli HELP) e poi dal tipo di tastiera usata.

La tastiera ovviamente è sempre quella del CBM 128 (di tipo americano cioè QWERTY), ma mentre nella versione inglese essa è usata così com'è,nella versione francese viene trasformata in tastiera europea : ovviamente la versione francese sarà più adatta non solo a chi conosce il francese ma,soprattutto, a chi è un provetto dattilografo tanto da scrivere senza guardare la tastiera (altrimenti è possibile confondersi poichè i tasti del C128 sono come ridefiniti).

Il programma per funzionare richiede solo un Commodore 128,un drive e un joystick (volendo si può utilizzare un mouse).

Il drive può essere sia un 1541 sia un nuovo 1571/ 1572: con i nuovi drive per il C128 si può sfruttare e non è poco , il modo BURST che aumenta notevolmente la velocità di esecuzione di ogni comando del drive.

Per quanto riguarda l'immagine si può invece utilizzare anche una semplice televisione o un qualsiasi monitor poichè JANE funziona anche in 80 colonne, ma semplicemente simulandone via Software.

Il programma vero e proprio presenta una notevole facilità d'uso poichè tutti i comandi sono scelti con il joystick grazie alla selezione di icone (piccole figure che graficamente riassumono il comando); inoltre sono sempre utilizzabili numerosissimi HELP che vengono riportati su finestre nel video e che, oltre a dare un aiuto descrivendo ampiamente i comandi,danno anche dei completi esempi di funzionamento pratico.

Come si è detto JANE è composto da tre programmi

JANEWRITE è un word processor. Esso nella sua semplicità (non dovete aspettarvi qualcosa tipo Superscript 128) possiede comunque tutte le funzioni normalmente necessarie per comporre un testo e permette di scrivere testi lunghi anche parecchie pagine.

Le funzioni disponibili sono quelle che permettono di formattare il testo (indentature, giustificazione,allineamento a destra o a sinistra,centratura,note di inizio e fondo pagina,numerazione delle pagine), che permettono di variare la scrittura compatibilmente con il tipo di stampante utilizzato (negativo, espanso , sottolineato,grassetto,esponente,deponente), che permettono di modificare il testo (inserimento,cancellatura,spostamento...) e,infine,che permettono di spostarsi nel testo (destra/sinistra/,alto/bas

so, inizio/fine testo o pagina .

Per quanto riguarda la stampa si può scegliere anche il numero di copie che si vogliono stampare di un dato documento.

JANECALC è invece uno spreadsheet.

Esso non è certo enorme (50 linee X 26 colonne)però permette l'utilizzo di tutte le abituali funzioni di un foglio elettronico: introduzione di formule anche piuttosto complesse,ricalcolo rapido , labels,etc.

Molto interessante è il fatto che il programma permette non solo di crearsi un proprio spreadsheet,ma mette a disposizione se lo volete,anche due fogli elettronici già pronti e che possono servire,per lo meno,come esempio: uno è fatto per gestire il bilancio familiare (home budget) l'altro per gestire graduatorie,per esempio,tipo pagella scolastica (grade sheet).

L'ultimo programma da vedere è JANEFILE che in pratica è un database,permette cioè di archiviare dati.

Esso permette di creare archivi in cui ogni record può contenere anche fino a 15 campi (la lunghezza dei dati introdotti in ogni campo è illimitata).

Le funzioni disponibili sono diverse: inserimento e cancellazione di record poi, ricerca di record secondo diversi criteri, elenco di record sempre secondo vari criteri,richiamo di un record alla volta partendo dal primo oppure dall'ultimo record introdotto,etc.

Inoltre è possibile eseguire la stampa di etichette o di schede di ciascun record (ovviamente anche qui i criteri sono liberi e di ogni record si possono stampare tutti i campi o solo alcuni di essi).

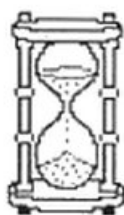
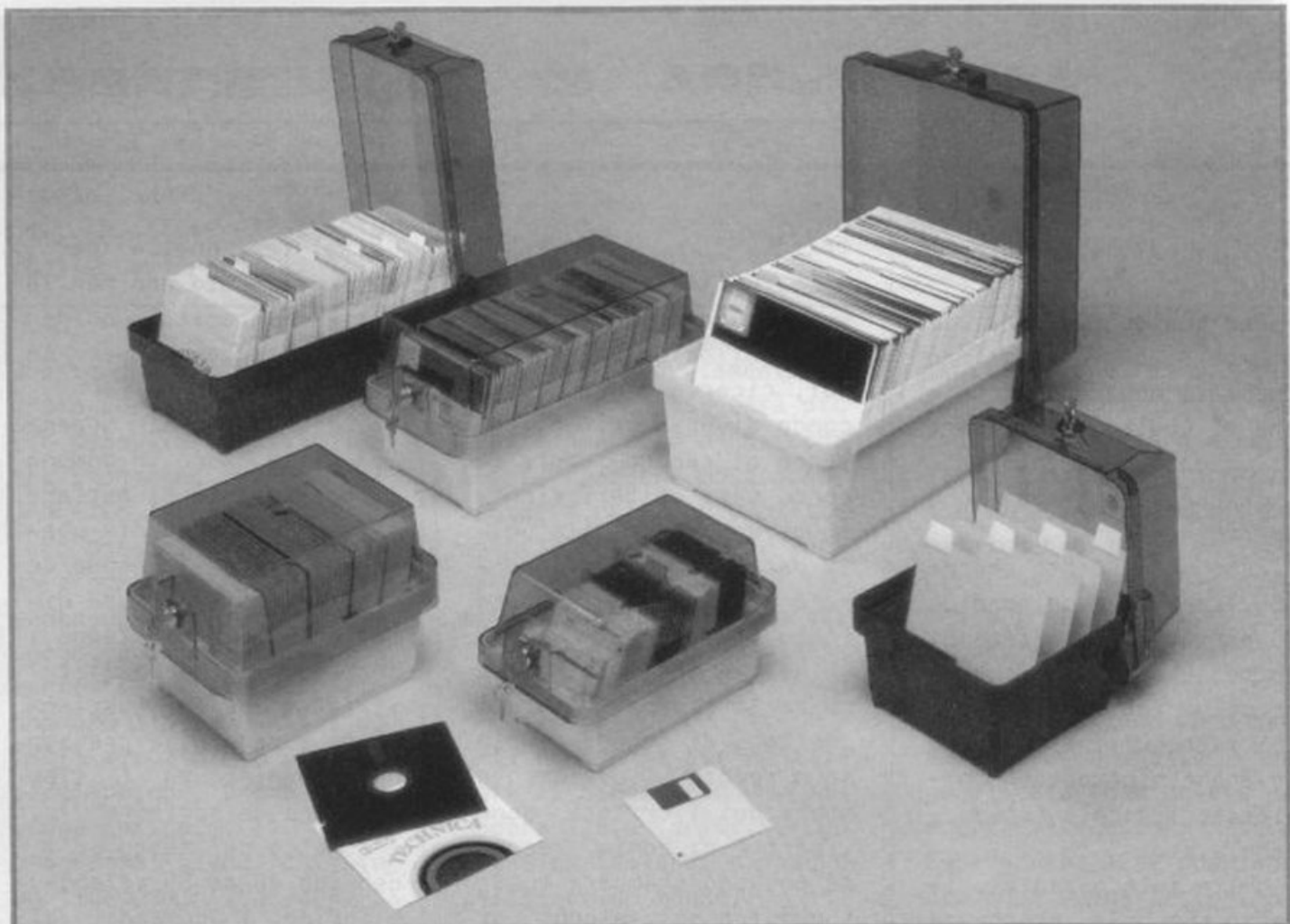
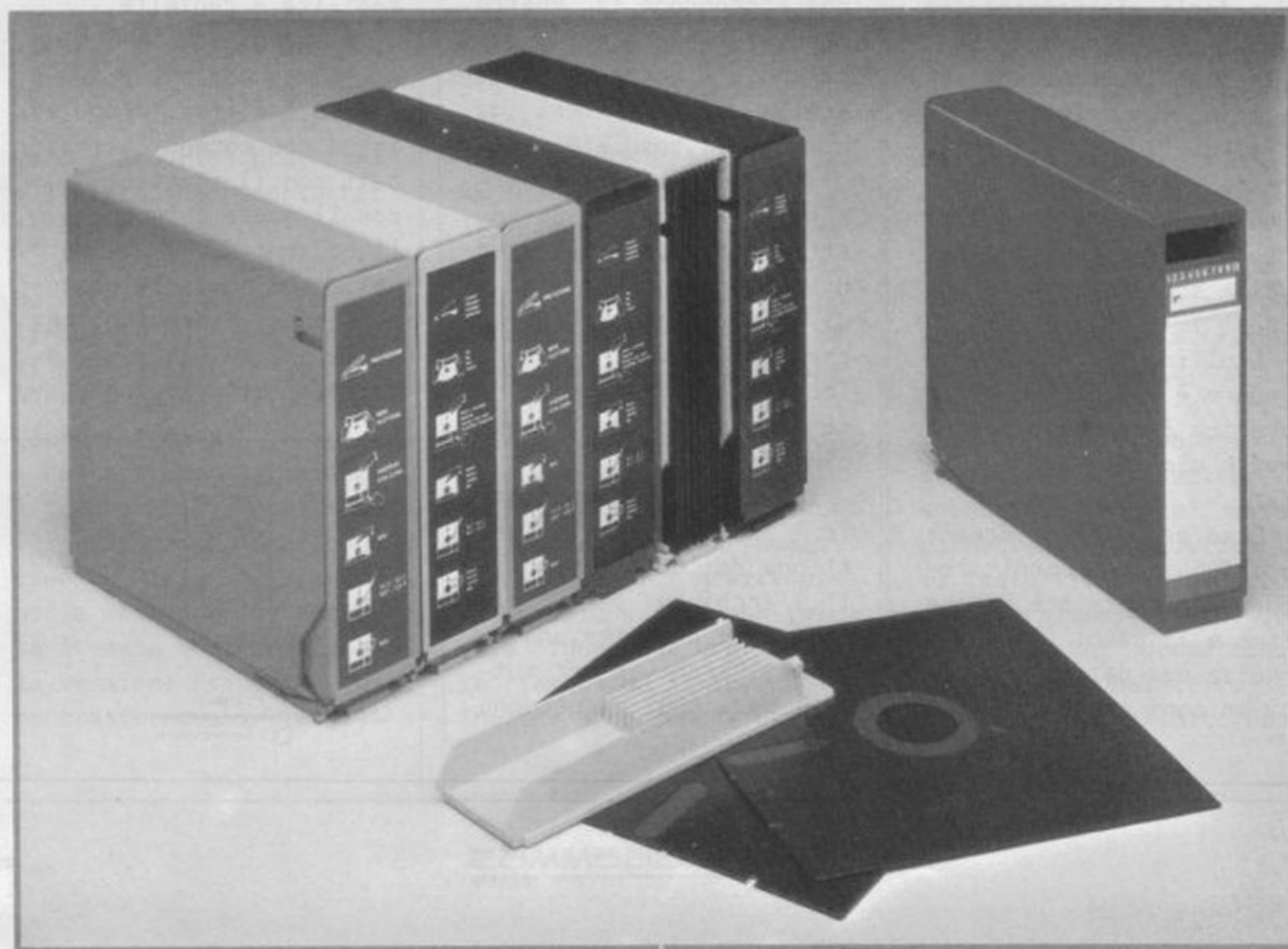
E' possibile, poi , la stampa di tabulati o cataloghi di tutti i record che compongono il vostro archivio: anche qui è data ampia libertà nella scelta dei criteri di stampa del tabulato.

JANEFILE oltre che permettervi di creare un vostro archivio vi mette a disposizione diversi tipi di archivio già pronti e che coprono vari settori (questi archivi possono servire anche come esempio).

In pratica è disponibile l'archivio per la gestione dei dati commerciali,l'archivio per i dischi e le cassette,una rubrica,l'archivio per tutti i dati che riguardano la salute , quello per i dati dell'auto,uno per le carte di credito, uno per le garanzie e uno per le riparazioni.

I tre programmi appena descritti hanno in comune la possibilità di settare il tipo di stampante posseduta (i dati possono venire memorizzati su disco)e il tipo di stampa (normale o letter quality) il fatto che la tastiera suoni o meno alla pressione di ogni tasto (tipo macchina da scrivere) , l'aspetto del testo su video (da 40 ad 80 colonne) e,infine, i comandi al drive.

Ovviamente tali comandi comuni possono essere cambiati in ogni momento con facilità e rapidità.

Nel complesso JANE è un programma che,nella sua estrema facilità (menù ad icone con comandi selezionati con il joystick o con il mouse e innumerevoli ed ampi HELP) e pure nella sua notevole potenza (non si dimentichi che si lavora su 128K), è adatto a molte persone.

PER UNA BIBLIOTECA FONDAMENTALE DEL SOFTWARE DIDATTICO DEL CBM 64.

Questo mese ci occuperemo di fornire alcune indicazioni fondamentali per la scelta del software didattico e suggeriamo un primo elenco 'ragionato', senza la pretesa, ovviamente, di una rassegna completa e nell'impossibilità - ce ne dispiace molto - di tener conto del software originale nel frattempo elaborato.

Questo primo elenco 'ragionato' sarà naturalmente aggiornato man mano,con cadenza periodica.

Occorre dire anzitutto che non esiste attualmente la possibilità di 'coprire' tutte le discipline della scuola italiana, che cioè l'estensione curricolare del software didattico disponibile,anche prescindendo dalla sua qualità specifica,non permette un impiego del computer a scopo didattico per tutte le materie , anzi, la disponibilità è piuttosto ristretta e assai parziale : software di buon livello (non si considera neppure l'insieme dei criteri di classificazione di cui abbiamo parlato nel numero precedente della rivista!),o almeno di accettabile struttura interattiva, esiste soprattutto per il livello prescolare e per la scuola dell'obbligo (scuola elementare e media).

Inoltre, occorre segnalare anche che una buona parte di tale software è in inglese e ciò ovviamente ne limita ulteriormente un impiego diffuso.

Resta da sottolineare che il concetto di software didattico è da intendersi in senso lato e per buone e ovvie ragioni : non è l'intenzione del programmatore che determina l'impiego effettivo del software ma la struttura stessa del programma e le specifiche esigenze pedagogico - didattiche.

Così rientrano nel nostro 'elenco ragionato' anche programmi di grafica, musica, avventure, pacchetti applicativi, etc.

Alla creatività delle famiglie e degli insegnanti nonchè degli studenti micro e macro spetta, alla fine, la decisione per i diversi possibili impieghi.

Come si può vedere,non adottiamo una classificazione sistematica ma soltanto 'per aree', fornendo le informazioni minime e sufficienti per la scelta : si tenga presente, come si è detto più sopra, che si tratta di una prima scelta 'essenziale', soggettiva certo ma ritenuta prioritaria.

AVVERTENZE

1) L'indicazione "nastro" dice implicitamente che il programma segnalato può ovviamente funzionare anche su disco ; non viceversa con l'indicazione 'disco'
2) L1 : livello prescolare; L2 : livello elementare; L3 : scuola media; L4 : scuola media superiore ; (indicazioni del tipo : L1/L2 significano che il programma segnalato può andare bene per entrambi i livelli, e così analogamente).

VARI

ALFABETO : più modesto del precedente , ha però il merito di essere in italiano Nastro. L1 .

AGENTE U.S.A. : grafica stupenda per imparare la geografia U.S.A. giocando. Inglese. Nastro. L2/3

ALGEBRA ARCADE : impara l'algebra gio-

cando. Inglese. Disco. L3.

ALIEN ADDITION: impara l'algebra giocando. Inglese. Disco. L2.

ASTRONOMY: splendido planetario con dati e informazioni. Inglese . Nastro . L2/L3 .

CELLE DEFENSE: videogioco per capire la cellula e il suo funzionamento. Inglese. Nastro. L2/L3.

COMPUTER CRAYONS: pastelli al computer ! Inglese. Disco. L1/L2.

CREASTORIE: inventa le tue storie personali. Italiano. Nastro. L1/L2.

DONALD DUCK: gioca con Paperino & C. al lavoro! Nastro. L1/L2.

DREAM HOUSE: costruisci la casa dei tuoi sogni,dentro e fuori . Inglese. Disco . L1/L2/L3.

ENJURED ENGINE: puoi fare il meccanico di un motore a scoppio : grafica splendida. Inglese. Nastro. L2/L3.

FACE MAKER: costruisce facce a piacere : l'identikit della fantasia. Italiano e inglese. Nastro . L1/L2.

GEOGRAFIA EUROPA: tutto, o quasi sull'Europa, anche giocando. Già famoso! Anche in italiano. Nastro. L2/L3.

JUST IMAGINE: costruisci le tue storie animate: già pronti scenari e personaggi. Splendido. Inglese. Disco. L1/L2/L3.

MY ALPHABET: alfabetiere interattivo. Inglese. Nastro. L1/L2.

PENSATE: gioco a scacchiera davvero intelligente. Per pensare, appunto! Italiano. Nastro. L1/L2/L3.

PLAYFUL PROFESSOR: le quattro operazioni e le frazioni al livello di difficoltà che vuoi.Nastro. Inglese. L2/L3.

PUZZLE MANIA: vari puzzle a scelta con diversi livelli di difficoltà. Nastro.L1/L2/L3.

ROCKY'S BOOT: una simulazione per studiare il mondo dell'elettricità. Inglese.Disco. L2/L3.

SKY TRAVEL: eccezionale viaggio nel cielo ! Planetario, anche enciclopedia astronomica! Inglese. Disco. L2/L3/L4.

TALKING TEACHER: alfabetiere parlato in inglese. Disco. L1/L2.

THE FACTORY: una fabbrica per costruire il tuo prodotto personale o proposto dal computer. Inglese. Disco. L2/L3.

VERKEERS RALLY: impara giocando a guidare un'auto in città : chissà se riesci a prendere la patente ? Olandese. Nastro. L1/L2/L3.

MUSICA

7 NOTE BIT: il miglior corso propedeutico allo studio della musica con l'aiuto del CBM 64, con vasto e completo corredo storico-musicale. Nastro. L1/L2/L3/L4.

Jet

subLOGIC
Corporation

3001 ODYSSEY: eccezionale didattico sulla sintesi del suono e sulla 'grammatica' musicale. Inglese. Disco.L2/L3/L4.

MUSIC PROCESSOR: tra i migliori e più agevoli sintetizzatori musicali per il C 64! Inglese. Disco. L2/L3/L4.

MUSIC SHOP: splendido programma musicale Puoi anche stampare i tuoi spartiti! Inglese.Disco. L1/L2/L3/L4.

MUSICO: impara la musica dall'A alla Z . In italiano. Disco. L1/L2/L3/L4.

RHYTHM ROCKER: effetti grafici e musicali di eccezionale livello. Nastro. L2/L3/L4.

S.A.M.: fai parlare il tuo C 64! Anche in italiano. Nastro. L1/L2/L3/L4.

GRAFICA

DOODLE II: per disegnare e stampare i tuoi disegni. Ancor oggi uno dei migliori programmi per il C 64.Disco. L1/L2/L3/L4.

KOALAPAINTER: programma ormai 'classico' per disegnare a piacere. Versione joystick del software dedicato dell'omonima tavoletta. Nastro. L1/L2/L3/L4.

KOALAPRINTER: per stampare i disegni Koala: ottimo! Nastro.

PLUSH GRAPH: per tracciare grafici con facilità. Disco. L2/L3/L4.

PRINT SHOP: eccezionale 'stamperia' per biglietti da visita, striscioni, per personalizzare carta da lettera,etc. Tra i migliori grafici per il C 64! Vari dischi di disegni già pronti. Disco. L1/L2/L3/L4.

PRINTMASTER: altra eccezionale 'stamperia' che permette di stampare anche calendari personalizzati.
Più rifinita del PRINT SHOP! Libreria di disegni. Disco. L1/L2/L3/L4.

THE NEWSROOM: per fare il giornalino:possibilità sorprendenti! Con una libreria di 1200 disegni ('foto') già pronti!!!
Disco. L1/L2/L3/L4.

PAINT BOUTIQUE: notevole programma grafico della Data Becker tedesca. Lavora in alta risoluzione. Permette,utilizzando i files del wordprocessor Textomat,di stampare testi e disegni insieme! Disco. L2/L3/L4.

APPLICATIVI

B/GRAPH: per qualsiasi elaborazione statistica ed elaborazione grafica. Programma professionale! Disco. L2/L3/L4.

CAD-3D: uno dei più versatili CAD (computer aided design) esistenti per il CBM64 Notevole efficienza e precisione. In italiano. Disco. L3/L4.

CADPAK: altro notevole CAD per il CBM 64 che può funzionare sia con penna ottica che con un normale joystick,almeno nella seconda versione appena edita dalla Abacus Soft.Disco. L3/L4.

CALC RESULT: altro foglio elettronico ormai famoso per il C64.

Due versioni: più semplice e per usi più complessi. Disco. L3/L4.

EASY SCRIPT: ancor oggi uno dei più completi e versatili word processor per il C 64. Nastro. L2/L3/L4.

HOME WORD: word processor completo di impiego molto facile: menù iconici e Helps Disco. L2/L3/L4.

SUPERBASE: uno dei più potenti e versatili database per il C 64.Richiede impegno per l'uso. Disco. L3/L4.

SUPERSCRIPT: quasi sicuramente il più versatile e potente wordprocessor per il CBM64. Si può facilmente settare per diverse stampanti. Accesso programmabile ai comandi. Manuale eccellente in inglese. Disco. L2/L3/L4.

VIZASTAR: il più veloce e completo foglio elettronico per il C 64. Anche data base. Stampa grafici. Eccezionale! Disco e cartuccia. L3/L4.

VIZAWRITE: può stare alla pari con EASY-SCRIPT. Un po' più agevole nell'impiego, forse un po' meno versatile. Nastro. L2/L3/L4.

WORD PRO 64: l'unico word processor che permette di stampare su due colonne! Disco; L2/L3/L4.

GIOCHI DA TAVOLO

CHECKERS 4.0: il classico gioco della dama in una versione notevole.Nastro.L2/L3/L4.

COLOSSUS 4.0: il più potente gioco degli scacchi dedicato al C 64. Nastro. L2/L3/L4.

SARGON III: altro notevole gioco degli scacchi con libreria di partite storiche Disco. L2/L3/L4.

AVVENTURE E SIMULAZIONI

AZTEC TOMB: anche in italiano.Nastro.L2/L3.

FLIGHT SIMULATOR II: uno dei migliori programmi in assoluto per il C 64. Realistico simulatore di volo con libreria di mappe. Disco. L2/L3/L4.

GEOPOLITIQUE: simulazione strategico-politica di notevoli potenzialità didattiche. Disco. L3/L4.

MICKEY MOUSE: grafica alla Walt Disney . Per bambini...anche per adulti. Disco.L1/L2/L3/L4.

NOSFERATU: in italiano. Nastro. L2/L3/L4

SPACE STATION: costruisci una stazione spaziale dall' A alla Z: interessante e attuale. Disco. L2/L3/L4.

SOLO FLIGHT: altro noto simulatore di volo con effetti grafici e d'azione notevoli. Anche il parlato nella II ed. Disco. L2/L3/L4.

THE HOBBIT: dall'omonimo libro. Famosa ! Per studiare l'inglese ? Disco. L3/L4

LINGUAGGI ED ESTENSIONI BASIC

BASIC I - II - III e COMPUTER I-II-III : prima e molto facile introduzione al 'che cos'è un computer' e al linguaggio BASIC. Nastro. L2/L3.

BASIC S.I.T.I. : serie ben fatta di lezioni sul BASIC del C 64. Nastro. L2/L3/L4.

'C' COMPILER: notevole versione del linguaggio 'C' della Data Becker. Disco.L3/L4.

CODE WRITER: brillante guida didattica al BASIC del C 64, in inglese. Disco.L2/L3/L4.

LOGO: il noto linguaggio didattico. Disco/Nastro. L1/L2/L3/L4.

OXFORD PASCAL: buona versione del PASCAL per il C 64. Disco. L3/L4.

SUPER PASCAL: notevole versione del linguaggio PASCAL per il C 64 preparato dalla Data Becker tedesca (anche in inglese). Sicuramente la migliore. Disco. L3/L4.

Nei prossimi numeri della rivista ci preoccuperemo anche di fornire elenchi monografici più specifici con suggerimenti e proposte operative (per es. la musica con il CBM 64, il trattamento dei testi con il CBM 64, la matematica con il CBM 64, la fisica con.... etc.)

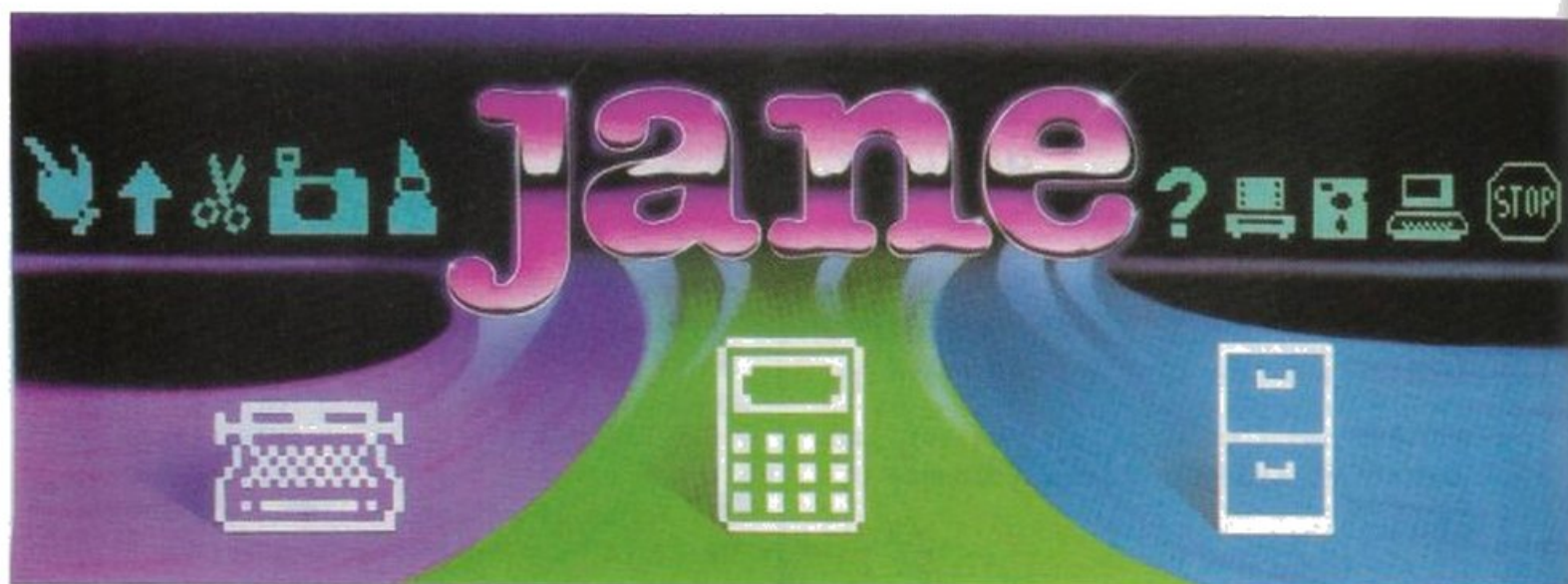
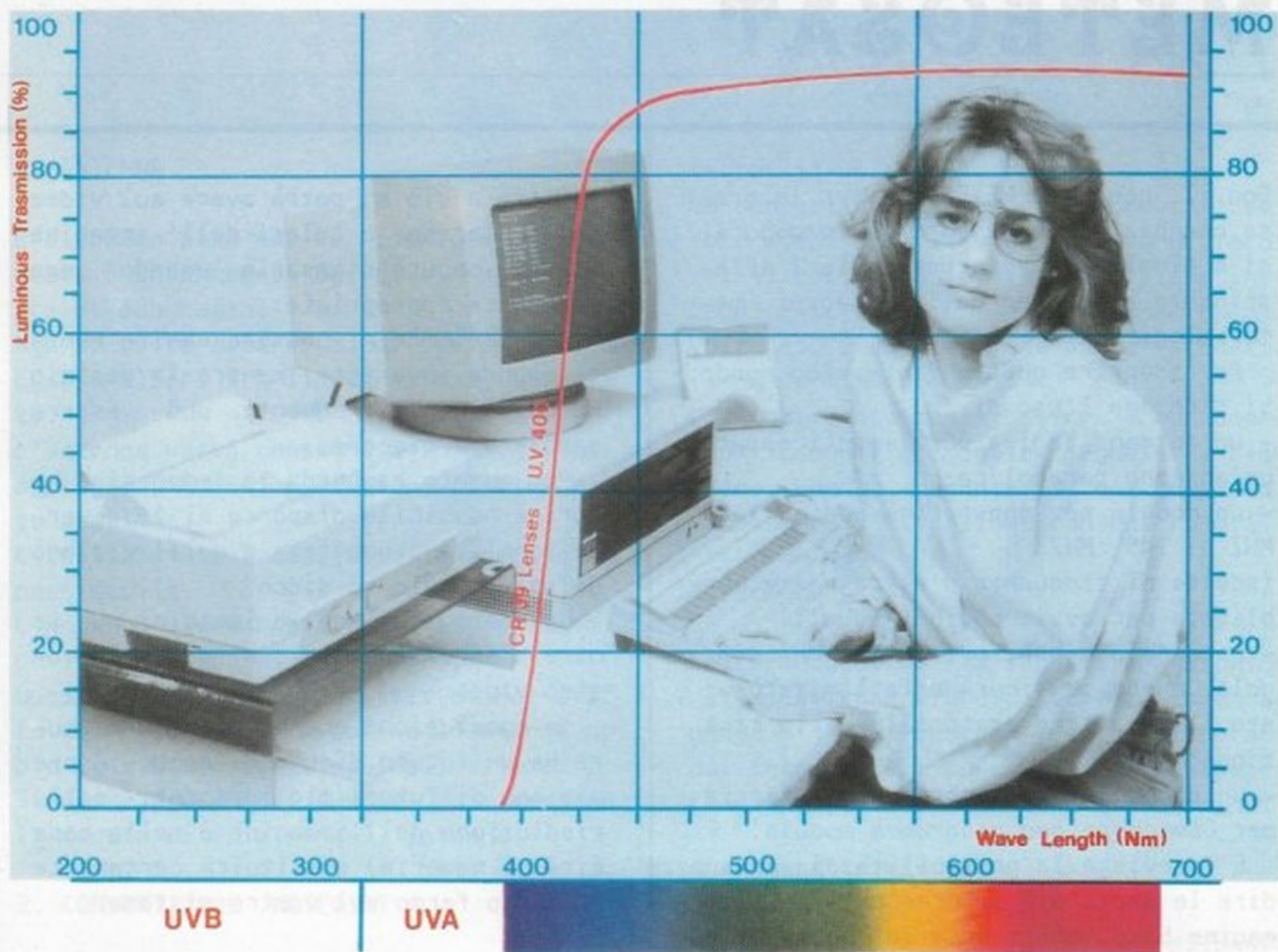
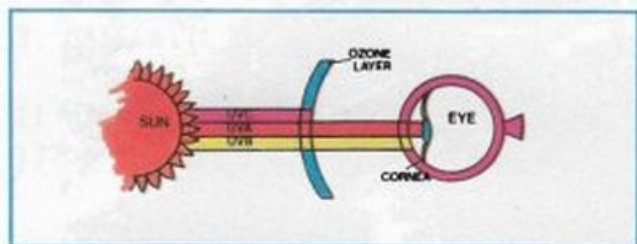
Luminous Trasmission (%)

100 · 80 · 60 · 40 · 20 · 0

CR 39 Lenses U.V. 400

Wave Length (Nm)

200 · 300 · 400 · 500 · 600 · 700

UVB | UVA

UV 400 ANTIRADIATION AND ANTIGLARE SPECTACLES

SAVE YOUR EYES

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

METEOSAT

Con il concetto METEOSAT ,per la grossa cerchia di possessori di Commodore, si è finalmente resa possibile l'affascinante ricezione delle immagini metereologiche.

Per scoprire questo fantastico mondo si richiede l'uso di :

- un'antenna Yagi a 60 elementi oppure un'antenna parabolica;
- un modulo per convertire dai 1694 MHZ ai 145 MHZ;

(scelta di frequenza d'altra parte obbligata per ovvie ragioni legali)

- un canale ricevitore FM 145 MHZ singolo, anche se sicuramente limitato visto il carattere amatoriale della ricezione;
- un demodulatore sincrono-interfaccia per Commodore con programma modulo.

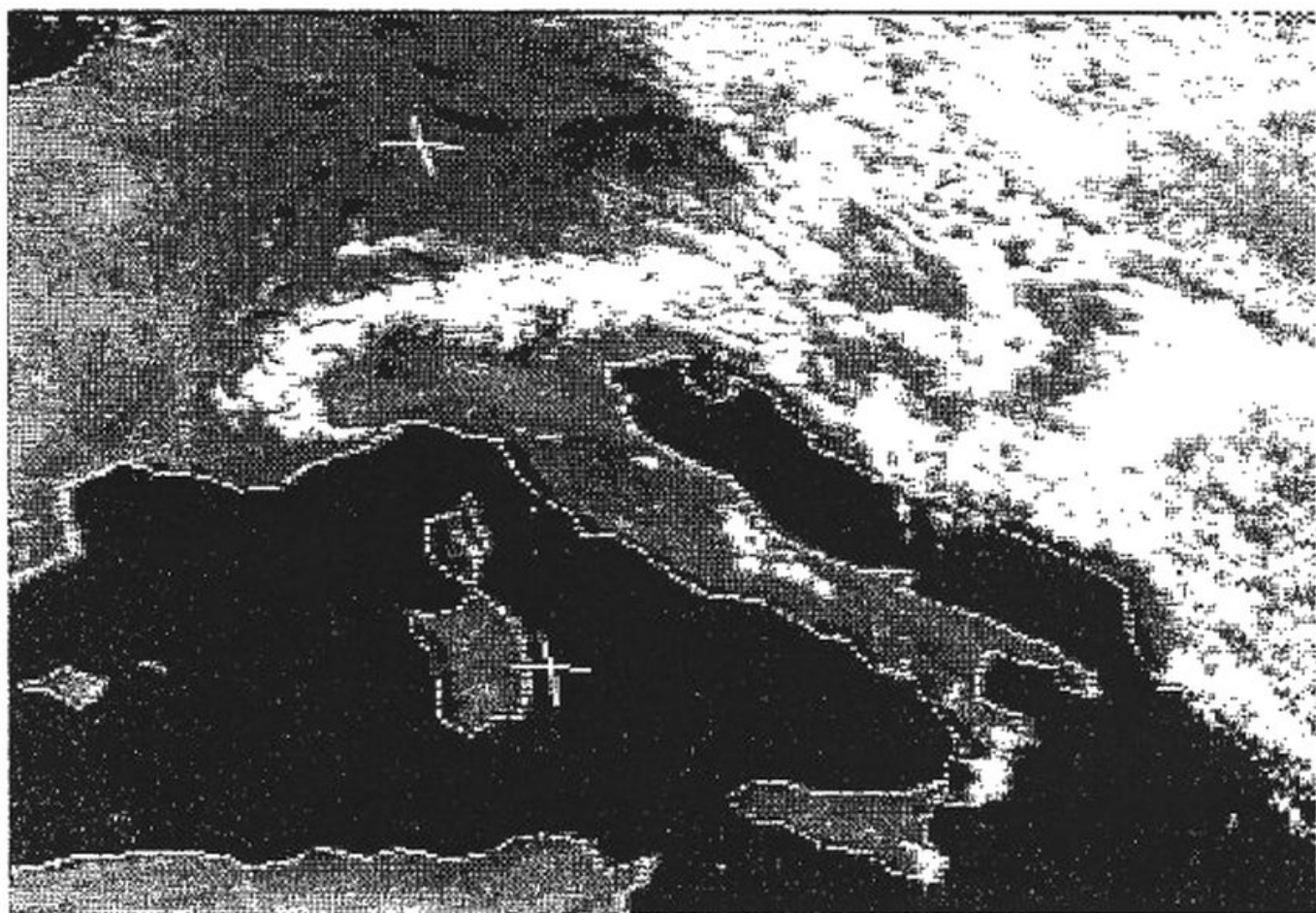
E' prevista la possibilità di ingrandire le parti più interessanti dell'immagine base memorizzata dal computer , allo scopo di poterle esaminare più attentamente.

Oltre a ciò si potrà avere sul video la simulazione a colori dell' immagine voluta, oppure stamparla usando una stampante appropriata.

Queste immagini possono venire ruotate oppure invertite, mentre la posizione dei singoli frammenti può essere cambiata a piacere.

Per quanto riguarda le immagini a colori è possibile disporre di 16 diverse tonalità cromatiche e dell' opzione di salvataggio su disco.

La costruzione delle immagini può venire osservata nelle sue fasi sul vostro video.

In conclusione questa apparecchiatura ha un futuro sicuro e (anche in previsione di futuri miglioramenti nella risoluzione dell'immagine e nella capacità di memoria) costituirà certamente un punto fermo nel vostro sistema.

1. ANTENNA

L'elemento base per la ricezione del segnale è un'antenna Yagi di circa tre metri di lunghezza.
Non ci dovrà essere alcun ostacolo come case o alberi tra l'antenna e il satellite.
L'antenna verrà consegnata in un KIT di montaggio, la cui esecuzione risulta molto semplice.
L'intelaiatura è costruita in acciaio inossidabile.
L'antenna viene montata all'estremità di un tubo verticale.
Questa estremità è provvista di una staffa già regolata in modo che l'antenna abbia il giusto angolo di inclinazione.
Si dovrà provvedere in modo da evitare la caduta di fulmini sull'antenna.

2. CONVERTITORE METEOSAT

Il convertitore traduce il segnale Meteosat ricevuto, (Canale 1, 1694.5 MHZ, Canale 2, 1691.0 MHZ) nella frequenza standard di 137.5 MHZ e viene direttamente montato sull'antenna e collegato all' emettitore tramite un cavetto.
Il contenitore impermeabile e il riscaldamento incorporato ne rendono possibile l'installazione all'aperto.
Dopo il montaggio del convertitore si dovrà provvedere a una chiusura ermetica del suo contenitore per mezzo di una guarnizione di massa di uso commerciale.
L'alimentazione viene fornita al convertitore da un alimentatore collegato alla rete domestica con un cavo fornito al momento dell'acquisto.

3. SATELLITE DESTINATARIO

Il ricevitore converte il segnale 'ZF' 137.5 MHZ ottenuto dal convertitore Meteosat in un segnale NF.
La connessione tra convertitore e ricevitore viene stabilita da un cavo HF fornito. Il collegamento elettrico viene invece garantito da un alimentatore a 12 Volts con il quale viene anche protetto il convertitore.
L'altoparlante montato serve a mantenere acusticamente il miglior segnale di ricezione. Questo, durante il funzionamento, richiamerà l'attenzione con dei rumori.

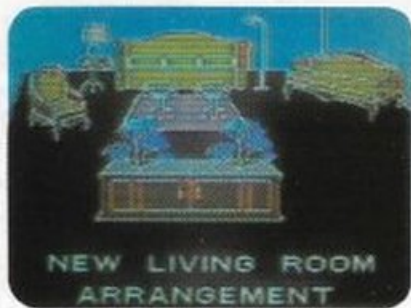
4. DEMODULATORE

Nel demodulatore il segnale analogico del ricevitore viene convertito in un segnale digitale che può venire elaborato dal computer. Il puntamento del ricevitore viene guidato da un innesto a spina.

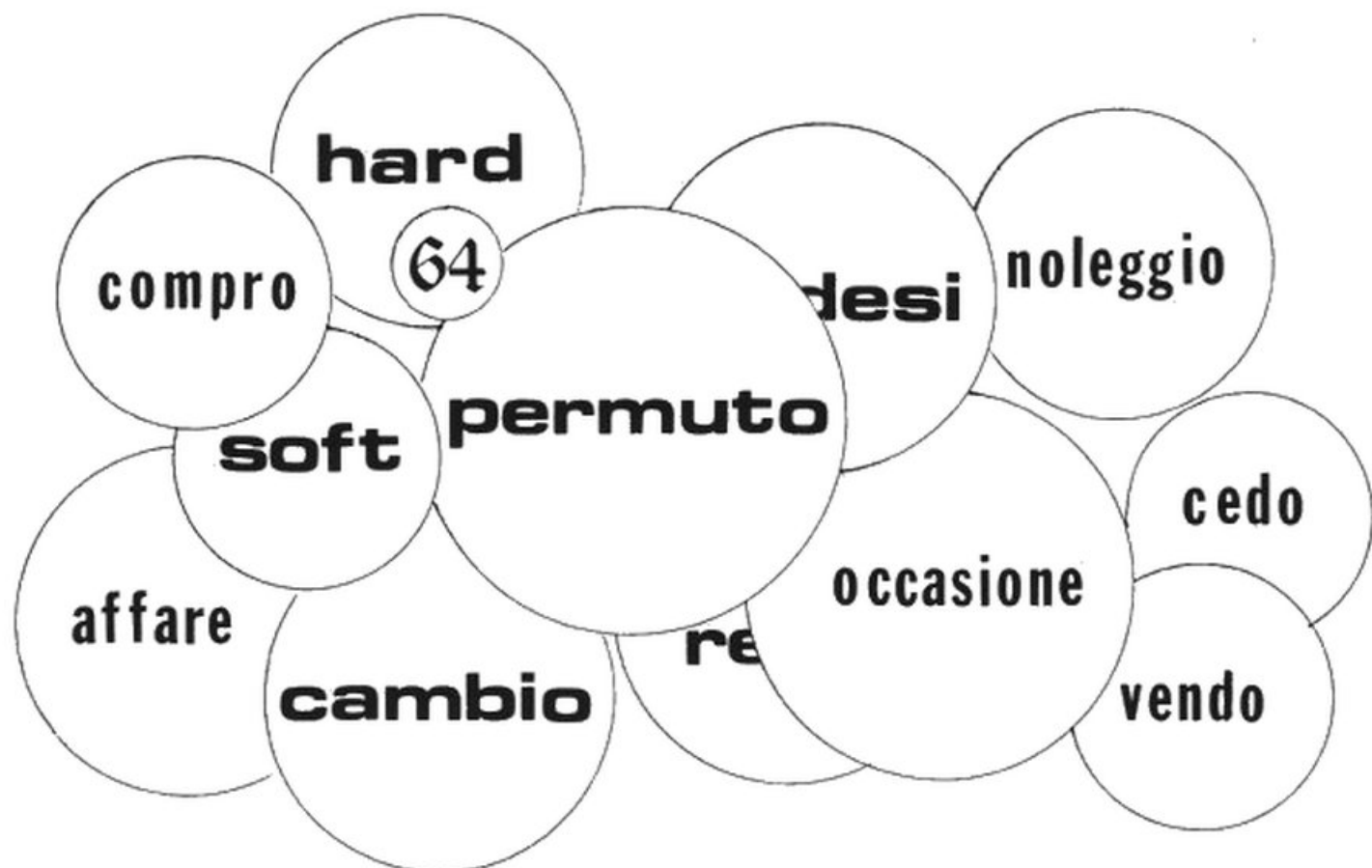
5. MODULO SPINA

Avviando il programma-menù sono disponibili i seguenti comandi :

C	= cambio SW - colore
I	= invertire
L	= capovolgimento orizzontale
T	= capovolgimento verticale
SPACE	= successivo approfondimento della immagine
CRSR	= sposta immagine A/B
CRSR	= sposta immagine D/S
CLR	= angolo in basso a destra della immagine
HOME	= angolo in alto a sinistra della immagine

Durante la lettura approfondita :
A = attesa del successivo segnale START
E = ritorno al menù principale
S = inizio della lettura approfondita (senza segnale d'inizio)
6 = video - monitor
La qualità del monitor usato è, tra l'altro, decisiva per l'incisività e la brillantezza dell'immagine.

ECONOMIC NEWS

hard · 64 · compro · desi · noleggio · permuto · soft · cedo · occasione · affare · re · cambio · vendo

---

Vendo Programmatore di EPROM Tipo 'ZERO' (2716-2732-2732A- 27 64-27128) con Softwa re. £ 130.000
Mauro - Tel.4590698- Ore pasti.

Stampante MPS 802 usata 2 mesi vendesi, causa regalo indesiderato. £ 450.000 .
Antonio - Tel.701773 Ore pasti.

Vendo Monitor Colori Cabel MC3700 per C64 Usato pochissimo .
£ 400.000 trattabili
Alessandro - Ore pasti. Tel.2841370

Occasionissima.Vendo CBM Modello 3032 con drive modello 4040 , per passaggio a sistema superiore.
Luigi - Tel.95038780 Ore pasti.

Causa partenza per servizio militare .. vendo Apple II Plus con due drive tenuto benissimo.
Fabio - Tel. 6706384 Orario ufficio

Vendo Apple II E - Scheda 128 Colonne - 128 K - Scheda Accelerator - Duo disk - Monitor a fosfori verdi. Patty.6706006

PROGRAMMATION GUIDE

CORSO BASIC I PARTE

Bene, avete acquistato un COMMODORE 64 o un COMMODORE 128.

Ora cercheremo di darvi le direttive perchè possiate avere quello che gli esperti chiamano un corretto rapporto con la macchina.

In poche parole questo significa comprendere come il Computer vi può realmente aiutare e divertire.

Perchè questo accada è necessario che, oltre ad imparare il BASIC , apprendiate alcuni semplici concetti iniziali.

Dovete cioè sapere che un Computer non pensa, è solo in grado di eseguire le vostre istruzioni,quelle del BASIC,che però possono in un certo senso renderlo "pensante",permettendo così alla "scatola nera" di confrontare e scegliere elementi in un spazio campionario, noto come "volume dei dati".

Dal punto di vista del Computer, il dato non è altro che un'entità su cui la CPU (Central Processing Unit) , cioè il cervello del sistema, tramite le direttive espresse dal programma,esplica i trattamenti voluti.

I dati si dividono in Numerici ed Alfanumerici, cioè caratteri.

Qualche esempio ? OK !

1986 è un dato numerico.

COMMODORE TIME è una stringa alfanumerica, così si definisce un insieme di caratteri sia alfabetici che numerici.

Vi domanderete quale sia l'utilità di questa chiaccherata iniziale , sappiate allora che un programma non è altro che una sequenza di istruzioni il cui scopo è quello di accettare dati in ingresso,elaborarli, e fornire altri dati, i risultati, in uscita.

Senza dati non avrebbero quindi ragione di esistere i programmi.

Infatti,se volessimo costruire una struttura elaborativa che fornisca la somma tra due numeri, dovremmo fornire al programma i due addendi i quali prenderanno il nome di dati di ingresso; il risultato della somma così eseguita genererà un numero chiamato data di uscita.

Abbiamo volontariamente scordato di dirvi che i dati per poter essere elaborati, devono in primo luogo venir memorizzati, per il momento non ci interessa come.

Ed è a questo punto che il BASIC diviene estremamente utile in quanto permette di compiere questo tipo di operazioni senza preoccuparsi troppo del funzionamento intrinseco dell'elaboratore.

Il BASIC è infatti un interprete che continua a tradurre le istruzioni impartite dall'uomo con un linguaggio per esso di facile comprensione ed apprendimento in qualcosa di eseguibile dalla già citata CPU.

Questo è un concetto molto importante : il BASIC,infatti, è uno strumento il quale permette e facilita la comunicazione diretta tra l'uomo e la macchina permettendo al primo di controllare a proprio piacimento il lavoro svolto dal Computer, al secondo di fornire il risultato della sua elaborazione.

Il programmatore deve,però rispettare la logica dell'elaboratore che,da buona macchina sequenziale, esegue una sola operazione alla volta.

In BASIC l'ordine di esecuzione delle istruzioni è dato dal numero di linea , che deve essere presente all'inizio di ogni riga di programma.

La riga con il numero più basso verrà eseguita per prima, e così via fino alla conclusione del programma.

Possiamo ora finalmente dire come comportarsi per memorizzare i dati sotto il controllo del BASIC;lo scopo si raggiunge infatti tramite l'istruzione LET detta frase di assegnamento.

Questo statement ha una forma molto banale, del tipo :
LET nome variabile = dato

Come vedete è entrato nel gioco un nuovo elemento : la VARIABILE.

Questa può essere vista come un cassetto dentro il quale depositare i dati,che dovranno poi essere successivamente elaborati dalla macchina.

Ogni variabile è contraddistinta da un nome,lungo sino a due caratteri,tramite il quale viene richiamata durante l'esecuzione del programma.

Per esempio, l'istruzione :
LET ANNO = 1986
crea la variabile di nome "ANNO" e le assegna il valore 1986.

Ugualmente la scrittura :
LET ANNO = ANNO + 10
scorretta in matematica, è però esatta in BASIC, essa somma la quantità 10 al precedente valore della variabile " ANNO " e memorizza il risultato di questa operazione sempre nella stessa variabile "ANNO", la quale dopo l'ultima assegnazione conterrà,nella fattispecie, il valore 1996.

Ugualmente corretta è l'assegnazione:
LET ANTICO = NUOVO - 1000
che assegna alla variabile "ANTICO" la differenza tra il valore della variabile "NUOVO" e il dato numerico 1000.

Sempre corrette e di indubbia utilità risultano essere assegnazioni con operazioni tra sole variabili :
LET FRUTTI = PERE + PESCHE
la quale assegnerà,al solito,alla variabile "FRUTTI", la somma tra il contenuto della variabile "PERE" e quello della variabile "PESCHE".

E' opportuno precisare che lo statement LET è l'unica istruzione del BASIC che può essere omessa, potremo quindi scrivere,riferendoci all'ultimo esempio : FRUTTI = PERE + PESCHE
senza causare alcun tipo di errore o incomprensione da parte della macchina.

Una ulteriore precisazione riguarda il nome che le variabili possono prendere ; il C64 ed il C128, infatti, riconoscono come nome assoluto di variabile i primi due caratteri della assegnazione eseguita.

In questo modo la variabile " FRUTTI " verrà riconosciuta e trattata come se fosse definita "FR", è quindi facile intuire che il computer confonderà tra di loro le variabili "PERE" e "PESCHE" , in quanto riconosciute entrambe come variabile "PE".

L'assegnazione di una variabile con un nome mnemonico faciliterà quindi la comprensione di un programma, ma impegnerà maggiormente nella stesura dello stesso, poichè andranno evitate assegnazioni di variabili inizianti con le stesse lettere.

E' facile intuire che, come esistono dati di diverso tipo, esistono anche differenti tipi di variabili a seconda delle caratteristiche del dato che devono contenere.

Per distinguere i vari tipi di variabili si utilizzano alcuni simboli, i quali vengono posti subito dopo il nome delle stesse.

Se la variabile "RIVISTA" dovesse contenere una stringa alfanumerica,la scrittura diventerebbe :
LET RIVISTA " $ " = COMMODORE TIME
Quindi il carattere "$" posto dopo il nome di una variabile indica che questa può e deve contenere solo dati alfanumerici.

La stringa che si vuole memorizzare nella variabile deve essere posta tra doppi apici, chiamati anche virgolette.

Tenete presente che una istruzione del tipo : LET "ANNO" $ = '1986'
non provoca nessun errore,ma semplicemente indica che il gruppo di caratteri "1986" non deve essere considerato come cifre dotate di valore,ma appunto solo e esclusivamente come un gruppo di caratte

ri, nello stesso modo come avveniva per "COMMODORE TIME".

Rimangono ancora da considerare le variabili di tipo INTERO.

Si tratta sempre di variabili a carattere numerico, le quali possono però solo contenere numeri interi, il cui valore è compreso tra -32768 e 32767.

Il simbolo che le contraddistingue è il " % ".

Porre in una variabile intera un valore esterno all'intervallo sopracitato o anche frazionario, causerà un errore.

Quindi in "ANNO % " possiamo memorizzare ad esempio 1986, -10, ma non 100.5 e nemmeno 100000.

Per contenere 100.5 è necessaria una variabile in singola precisione , come "ANNO" , in grado di memorizzare numeri in un campo tra XE-39 e XE38.

Avrete notato che le variabili in singola precisione non vengono seguite da nessuno dei simboli speciali :ogni variabile, di cui non viene specificato il tipo, tramite il "%" o il "$", è considerata dal C64 e dal C128 come variabile a singola precisione.

Le maggiori differenze fra variabili numeriche intere e singola precisione consistono ovviamente nelle dimensioni dei numeri memorizzabili, nella memoria occupata, superiore nel caso della singola precisione, e nella velocità di elaborazioni, inferiore per le intere ; oltre come già detto, al "%" che deve seguire il nome di quelle appartenenti al primo gruppo.

Attenzione alla compatibilità dei tipi; cioè a non assegnare ad una variabile intera un valore frazionario od una stringa di caratteri, e a non porre in una variabile alfanumerica un numero vero e proprio senza chiuderlo tra doppi apici, cioè fra virgolette.

Siete riusciti a seguire questa mia chiaccherata sulle variabili ?

Siete veramente a buon punto, poichè , esse sono le basi della programmazione , non ci sarebbero elaborazione dati,infatti, senza ..... DATI.

Ci rivediamo il prossimo mese su queste stesse pagine per approfondire il discorso sulla programmazione BASIC, imparando a conoscere le prime ma fondamentali istruzioni.

A cura di : Limonta S.

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno, **COMMODORE TIME** ti riserva una sorpresa:
abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla : **DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L** dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti :
12 Games a tua scelta
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ______________________
Via e numero ______________________
Cap Provincia e Città ______________________
N° telefono Età ______________________

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data----------------- firma-------------------
se minorenne di un genitore ______________

socio: sì ☐
no ☐ *(barrare la casella informativa)*
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME.................................
VIA è NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO...................

TESTO MAX 25 PAROLE.........................
....
....
....
DATA..............
NOTE..................................
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ *(barrare la casella informativa)-*

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME-------------------------------
via e numero-------------------------------
cap e città-----------------(provincia)-------
n° telefono-----------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
\- -
\- -
\- -
\- -
DATA--------- firma--------------
firma del genitore se minorenne------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

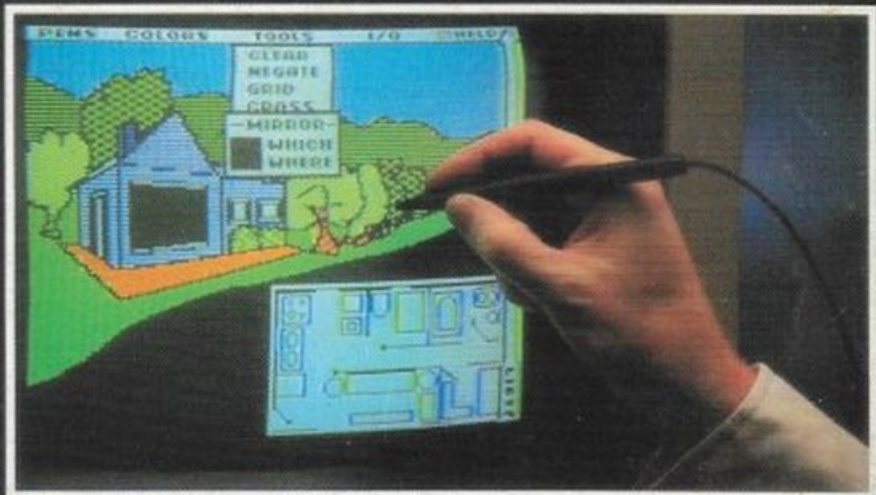
ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

Now...Draw On Your Imagination

Introducing The Gibson Light Pen System.™

The link between mind and machine has arrived. Suddenly you're free...free to translate your every thought into professional quality computer graphics... just by touching your screen.

The Gibson Light Pen System software features *icon* menus that offer easy access to powerful graphics tools such as symbol libraries, geometric shapes, mirror-imaging, magnification and complete color and pattern editing. Even if you're not a graphic artist, you can design, diagram and draw with precision at high-speed, in high-resolution, and in full-color...right on your screen.

COMPLETE WITH FIVE SOFTWARE SYSTEMS TO MAXIMIZE YOUR CREATIVE OPTIONS.
The Gibson Light Pen System comes complete with all you need to draw, paint, design, score music and learn animation.

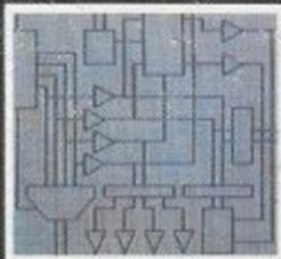
DRAW FREEHAND WITH PENPAINTER.™
A full range of drawing tools, shapes, patterns and colors to draw or paint virtually anything on your screen.

DESIGN PRECISION DIAGRAMS WITH PENDESIGNER.™
Turn your computer into your own graphic design studio. A complete selection of templates make perfect business and architectural diagrams, technical drawings and engineering schematics a snap.

CREATE COMPUTERIZED ANIMATION WITH PENANIMATOR.™
All that you need to learn the basics of animation. Develop your own animation sequences, and bring your screen to life.

COMPOSE MUSIC WITH PENMUSICIAN.™
Score computerized melodies with incredible ease at the touch of your pen.

CREATE YOUR OWN LIGHT PEN APPLICATIONS WITH THE PENTRAK LANGUAGE SYSTEM.™
Take advantage of the software features, and customize your own light pen programs.

NOW AVAILABLE FOR THE APPLE II® SERIES
Coming soon for the IBM PC™ and PCjr.™

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

Koala Technologies
800-KOA-BEAR

The Gibson Light Pen System

Touch the Magic of Light